www.game-exe.ru

НОЯБРЬ 1999

GAME EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Внимание: КОНКУРС!

Стр.111

Рекомендуемая розничная цена журнала — 52 руб., без CD — 32 руб.

- Driver
- Rogue Spear
- X — Beyond the Frontier
- Age of Empires II
- Prince of Persia 3D
- Shadow Company
- Disciples: The Sacred Lands
- Flight Unlimited 3

HOME WORLD

СТР. 25-37

НАШ ДОМ КОСМОС

“Эволюция” должна эволюционировать!

Привет, Game.EXE!

Долго я ждал и надеялся, но, видимо, не судьба... Итак, вы не знаете, почему Crossover Tech не хочет делать продолжение к Evolution? (Я засиживался за “Эволюцией” по шесть часов, это, конечно, не рекорд, но для меня неплохо.) Можно, конечно, отмахнуться, мол, “а чего там продолжать?” Но в том-то и дело, что можно и не ПРОДОЛЖАТЬ, а, напротив, углубиться в историю. Скажем, начать с белковых образований. Выводишь жизнеспособную амебу, а тут изменение количества азота в атмосфере – и кранты одноклеточному!

“Эволюция” – самая нестандартная и оригинальная RTS из тех, что я когда-либо видел. Никаких town hall’ов, никаких mammoth tank’ов (они и в самом деле похожи теперь на мамонтов, только почему-то без хобота и шерсти. Может, к TibSun 2 все это на них вырастет?). Словом, побольше бы таких проектов. А если кто-то считает “Эволюцию” скучной, то пусть попробует сыграть “против” пяти компьютеров (или по сети) – Quake отдыхает! Шучу, конечно. Впрочем, в каждой шутке...

Ваш dead_mazai (dead_mazai@hotmail.com).

Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru):

Уважаемый Дэд Мазай, дорогой мой человек. Как радостно и удивительно было прочесть ваше письмо! Я радовался ему даже больше, чем письму от фаната WarWind 2, возможно, единственного поклонника этой игры на просторах бывш. СССР (помните, я как-то рассказывал об этом...). Очень приятно сознавать, что Evolution может представлять интерес не только для Грега Костикяна, ее автора, и соскучившихся по оригинальным идеям журналистов, но и для нормальных людей, которые в игры играют. Действительно, было бы неплохо начать с белковых образований и соревноваться с друзьями за право вывести первую жизнеспособную амебу. Мы обязательно передадим ваше письмо и пожелания автору Evolution, который, если вы не заметили, подрабатывает в нашем журнале внештатным корреспондентом, пытаясь свести концы с концами после продажи всех девятнадцати копий Evolution. Разумеется, .EXE никогда не оставит этого великого человека в беде и будет поддерживать в нем жизнь, ожидая получить новый, еще более оригинальный и безумный проект. Может быть, Evolution 2? Кто знает...

К вопросу о “Князе”...

Давно порывался написать вам, да все останавливался. Но, прочтя в #10’99 рецензию на игру “Князь”, не выдержал (наверное, зря, но все же). Нельзя давать рецензировать RPG непрофессионалу! Да простит меня Игорь Бугаенко...

Да, в “Князе” заявлено, что это стратегия/RPG, но это скорее RPG с элементами стратегии. Игорь – “стратег”, и он абсолютно прав в том, что как стратегия “Князь” слаб. Но если заметить, что стратегии в нем от силы 10% (по крайней мере в варианте для одного игрока; может быть, в сетевом варианте это соотношение изменится, и тогда всплывут описываемые Игорем недостатки тактического управления). С другой стороны, отсутствие у вас сильного отдела RPG не позволяет публиковать адекватные рецензии на подобные игры (нет, конечно, рецензию на игру с элементами RPG Вершинину написать удастся на все 100%). Но давать игру, в которой стратегия – лишь ролевой инструмент в развитии сюжета, специалисту по стратегиям нельзя.

Если для него сюжет – это бэкграунд, то в RPG это один из трех китов (второй – “нечто” под названием role-play, а третий – развитие героя как личности), и требования к нему в этом жанре самые строгие (даже по сравнению с квестами). И это в “Князе” продумано на все 100 и составляет именно ту изюминку, благодаря которой хочется играть в эту игру.

Да, со вторым “китом” здесь послабее. Role-play персонажей (особенно второстепенных) сводится на нет из-за отсутствия баланса. Так, например, битвы, выигрываемые тактически благодаря луку, можно пересчитать по пальцам. Модели битвы действительно не хватает продуманности основ современных RTS – раз уж заявили, что стратегия в игре есть. А уж если бы авторы проработали развитие возможностей тактического взаимодействия в бою – цены бы игре не было. Конечно, заметны и другие мелочи, мешающие играть, но, повторюсь, “Князь” все равно оставляет впечатление игры, в которую стоит играть – но не как в стратегию, а как в RPG. Оказавшись у вас в другом разделе, игра получила отрицательную оценку – от того, для кого не была предназначена, и, думаю, могла бы быть оценена совсем иначе, случись ей попасть в руки RPG-отдела.

Сергей Арсеньев.

Олег Хажинский:

Уважаемый Сергей, позвольте вас поправить: вы не совсем точны, называя Игоря Бугаенко непрофессионалом в области RPG. (Странно, ужель вы думаете, что мы настолько никакие, что отдали бы игру – причем зная о, мягко говоря, нестандартной жанровой ориентации проекта – в руки человеку, который не знаком с ролевым жанром?) Итак, это ошибка: Игорь безумно любит все игры с приставкой “role-playing”, переиграл во все мыслимые RPG и, в отличие от меня, скажем, продолжает делать это до сих пор. Причем с нарастающим драйвом. Скажу больше, я не могу заставить его играть ни в одну стратегию – в интересах своей тетрадки, ибо ему принципиально не интересны C&C-клоны и трехмерные action/strategy, из которых в основном и состоит сегодня стратегический “портфель”.

Впрочем, все это лирика, не имеющая НИКАКОГО отношения к вашему вопросу, или, если угодно, короткая “объективка” на одного из самых перспективных наших внештатных корреспондентов, которого вы, походя, в чем-то там обвинили. Всё, я спокоен.

Теперь о деле. На мой взгляд, 2,5 балла “Князю” – это адекватно. И более чем честно. “Князь”... начался на волне успеха Diablo, в попытке “расширить и углубить”, поменял несколько команд разработчиков (что совсем не помогало игре обрести свое лицо), сорвал все возможные сроки выхода, успев устареть с технологической точки зрения и, что во сто крат более важно, в итоге потерял всю свою новизну: чтобы довести проект до конца, авторам (среди которых, простите за откровенность, далеко не все имели четкое представление о том, что есть ролевая игра) пришлось отказаться от большинства по-хорошему сумасшедших, амбициозных, интересных идей. В результате появился вторичный гибрид “в стиле action”, стратегия без баланса и элементов тактического управления, Diablo (а это, как вы знаете, не совсем “ролевик”) без магии и случайных уровней, РПГ без души. Впрочем... стоп. Я погорячился. Душа – дело тонкое, и игру каждый человек оценивает сам, и мнения в журнале суть субъективные мнения людей, которые большую часть своего времени проводят, играя в игры, и умеют кое-как выражать свои мысли на бумаге.

Недавно мы получили письмо от человека, который хочет продолжения Evolution (да, собственно, оно опубликовано здесь же, посмотрите). Возможно, это единственный поклонник этой игры в России. Его зацепило, значит... все было не зря. “Князь” не произвел такого впечатления на журнал, на меня, на Игоря (страшно предположить, какую оценку получила бы игра в разделе Скара)... Так что “два с плюсом” – это совсем не плохо. Это уже половина “пятерки”, а пятерок мы не ставим никому... Разве что Homeworld. Чувствуете разницу?

Что же до собственно ролевых игр, к которым вы причисляете “Князя”... Знаете, я сильно сомневаюсь, что у нас, в России, вообще хватит ресурсов, чтобы создать в этом жанре что-то полноценное, настоящее, во что денно и нощно играет тот же Скар. Или тот же Игорь. Больно сложное, дорогое и неблагодарное это дело.

Игорь “BioLogIn” Бугаенко:

Знаете, в какую игру я рублюсь уже две недели кряду? Betrayal at Krondor. Невзирая на графику и звук образца лохматого 1993 года. Причем рублюсь далеко не по первому разу. И вообще, это лучшая РПГ на сегодня, даже BG при всей его...

Ладно, если откровенно, мне глубоко фиолетово (deep purple), “профессионал” ли я в каком-либо жанре. Зато меня цепляет то, как ИГРАЕТСЯ в ту или иную игру. И если ИГРАТЬ – скучно, то тут, простите, никакой жанр не поможет. Особенно если его и в помине нет, а есть черт-те-что-и-с-боку-бантик. Увы, с “Князем” именно такая ситуация.

Как отмечалось вами, Сергей, в “Князе” есть сюжет, графика, звук. Там вообще много чего есть. Проблема в другом – я не нашел там играбельности. Той самой “фишки”, которую в УЧУ почитают главной. Впрочем, не вижу смысла повторяться – см. рецензию. Вы, уважаемый Сергей, эту самую играбельность в “Князе” нашли. Что ж, могу за вас только порадоваться, вы не зря потратили свои кровные на коробку. Это лишний раз потверждает теорию OMX, что у каждой игры есть свой игрок. Просто в ЛЮБОЙ игре – в русской ли, в японской, в стратегии, в РПГ, в квесте, в игре от “1C” или от “Westwood” – нужен баланс всех ее составляющих. В случае с “Князем” баланс и рядом не лежал. В ущерб всему остальному загублена играбельность, и это, извините, не лечится.

И все же: стратегия или РПГ? Может быть, вы правы, и здесь больше РПГ, может быть... Но ведь от перемены слагаемых (а игра, в самом деле, могла бы пойти и у г-на Скара в тетрадке) сумма не меняется, верно?

Эта загадочная русская душа...

Здравствуй, УЧУ. Пишет тебе долгожитель. Из тех, про которых говорят: "Долгожители не помнят"... С высоты своего возраста и опыта хочу поделиться наболевшим.

Хочу вам сказать, что буржуи просто зажрались. В последнее время – ни одной свежей идеи в игрушках. Я, как долгожитель, все помню. Ну, что было. И нечего мне, сынок, говорить, что на прошлой неделе я три дня вспоминал название столицы нашей родины. А ты знаешь, что такое БК? А ВК? А ЦК? А ты помнишь то время, когда дискеты были большие, а программы – маленькие? Вот и молчи и не мешай думать.

Только наши люди могли додуматься до идеи пошаговых гонок. Ведь точно же подметили умные люди, что наш человек – степной, для него нету дорог, а есть направления, он мыслит глобально и еще раз глобально. Наш человек не умеет приспосабливаться – он творец, он собирает все шишки в процессе сотворения идеи и потом ее, идею, дарит. Естественно, буржуям. Ведь русский человек, если найдет ящик водки, продаст ее по дешевке, а деньги – пропьет. Русский человек не может одно и то же делать два раза – ему скучно. Почему у нас засилье пиратов? Да потому что наши люди любят баги вылавливать. Какой же интерес просто играть? Ну, прошел игру – вот и все. А здесь такая возможность для творчества...

Буржуи нам не конкуренты. Ни в чем. Ведь они точно знают, например, из чего состоит пицца – 50 г теста, 25 г колбасы, 5 г кетчупа и т.д. И в играх у них такое же мышление. Что такое Quake? Кучи мяса, море крови и чуть патронов. Голливуд, одним словом. У них все направлено на массовое сознание. Поэтому у них много денег и мало мысли. Наши люди так не могут. У нас должно быть все революционно, ново, элитарно. Умом Россию не понять. В России нет плана, в России есть народные приметы и порядок эвакуации при пожаре... Кстати, об эвакуации. Вы можете себе представить, чтобы кто-то заблудился в Лувре? Это просто невозможно – у них на каждом повороте – таблички с планом здания. А у нас в Эрмитаже? У нас там тоже таблички... Только разные. И возникает ощущение, что ты в лабиринт попал. Не хватает только такой: "Что, заблудился? Ха-ха-ха". Только не надо делать ее на английском, ладно?.. Потому что мы оценим... А буржуй может и обидеться. А кто нам тогда деньги давать будет? Да!!! И как вы думаете, русских больше в Эрмитаже или Лувре? А буржуев?

Нам нужно пространство для оригинальной мысли. Потому и выбираем Эрмитаж, предпочитая умереть от голодной смерти. Все мы такие. Поэтому мы можем сделать что-то оригинальное, лучше, чем сделают ТАМ. Мы им покажем кузькину мать... Главное – потом вовремя эвакуироваться. И сделать еще одну революцию... И снова эвакуироваться. И надо сказать, что это – единственный путь, который может быть у нашего великого и могучего народа. И это здорово, потому что если бы не мы – не было бы ни компьютеров, ни компьютерных игр. Из всего этого можно сделать только один вывод: русский народ – двигатель прогресса. И так держать!!!

Долгожитель (spart@overta.ru).

Наш цитатник-2

Кстати, о "загадочной русской душе", о которой вам только что так образно поведал некто "Долгожитель" (хоть и некто, но человек, сразу видно, хороший, достойный, наш). Так вот, нам тут пишут... Такое пишут... причем, что интересно, сплошь русские загадочные души. Всем читать вторую серию "Нашего цитатника", как минимум, полчаса!

Пожелания, просьбы, советы, мысли, наконец!

Exe'шники, не путайте жанр с клоном!

Гарри, Гарри! Пожалуйста, вышли мне цветную ксерокопию МИ #3'95!

Рубрику первый взгляд надо переименовать в "Любовь с первого взгляда". Всех влюбленных отсылать к доктору И.Супову в палату №6.

...Так вот я и думаю: "А может, это неспроста? Я с детства мечтал делать компьютерные игры, а может, придется делать настольные?"

Письмо. Чтобы оправдать его существование, буду писать в нем какие-нибудь хорошие мысли. Мыслей много, и если писать с наклоном, ничто их сдерживать не будет.

...Кстати, я знаю, как сделать игру без тормозов. Совсем. Или почти... Свяжите меня с нашими хорошими людьми. Конфиденциально.

О рейтингах (вечная тема!)

...Вы любите писать ругательные статьи с последующим занижением оценки всем великим RTS.

О клонах

Как известно, клоном стали называть игры, которые просто копировали игровой процесс знаменитой Command & Conquer.

О насилии в компьютерных играх

Нас уже не удивишь вытекающими через уши мозгами. Я расцениваю это как урок по биологии.

Задумайтесь: ежегодно в Сети гибнут миллионы виртуальных воинов...

О Господине ПэЖэ (вечная тема-2)

PG – это святое!

Типичный представитель помешанных на насилии в компьютерных играх. Он приканчивал в .EXE всех и каждого десятки раз, но журнал все выходит.

...Кстати, о Game.EXE. Он останется. И уж раз речь зашла об action – ПэЖэ будет. Жить вечно. Или его заспиртуют и соединят с компом проводом. Или, но это вряд ли, он все-таки умрет – хватит инфаркт во время игры в шутер от K-D Lab... А в журнале напишут: уехал во Францию.

ПэЖэ это письмо не давайте, он его выкинет.

Старик, продолжай в том же духе, потому что без шотгана ты – старик.

Об ОМХ

Олега Михайловича – в президенты.

О журнале

Начнем с обложки. Все понтово.

.EXE – это событие, это родина, это семья.

Мне многие говорят, что я дурак, что покупаю ваш журнал... А я им отвечаю: это вы, дураки, не понимаете в искусстве компьютерных игр.

Чисто по приколу можно было бы выпрямить разок картинку – заголовок "EXE". А то некоторые уже наклоняют голову и только тогда читают заголовки в магазинах.

Я как бы вчитываюсь в ваш журнал и как бы играю в эти игры...

Революция... Круто! Наконец-то я увидел в любимом издании слово "говно"...

О журнальных глюках (так называемых, конечно)

Негр залез на рейтинг. Нехорошо.

О Хорнете

...Вы не только их всех (самолеты) сажаете, но и выдаете тирады из неких матерных терминов. Разве это не круто?

Андрей, мне искренне жаль вас – вы выбрали неудачную тему для творчества, однако ваш талант и потрясающий энтузиазм дал стране множество новых танкистов, авиаторов, вертолетчиков, пилотов F-1 и мотогонщиков.

О "Вангерах"

В ближайших планах: хотелось бы пройти "Вангеров", да боюсь круто застрять...

Было у нас в свое время развлечение – охота на не игравших в Них. Подваливаем к жертве и спрашиваем: эй, колесник, кто круче – Кислый Монк или Мамочка? И если ответит не так, хватали за руки-ноги и тащили к одному из нас, где сажали за компьютер, где были уже врублены они, Вангеры. Сначала объект надолго затягивало, потом он гордо вступал в наши ряды...

О стратегиях

Я хотел бы увеличить популярность стратегий, потому что в отличие от Actionов не приходится портить клавиатуру.

О Quake

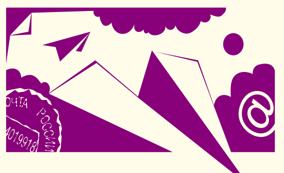
Кто-нибудь объяснит мне, почему, когда глядишь на Quake, ощущение, что смотришь не на экран, а в дверной глазок? Как можно называть это графикой?

О красивом слове "маздай"

Прочитав ваш Немалый юбилейный чистосердечный EXE'шно-русский... не нашел в нем замечательно-красивое слово: Маздай! Звучит круто, а с переводом у меня туго. Подскажите, пожалуйста, как переводится такое красивое слово, которое я не раз встречал, читая журнал?

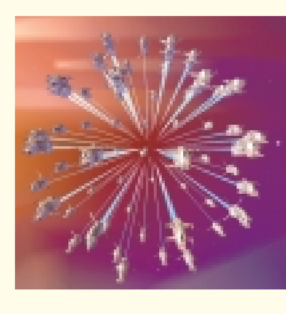
О Николае Радовском

Заземлитесь. Не все могут позволить себе музыку за 150 и видео за 250 баксов.



ДОРОГАЯ РЕДАКЦИЯ...

GAME-ИНФОРМБЮРО



В ЦЕНТРЕ

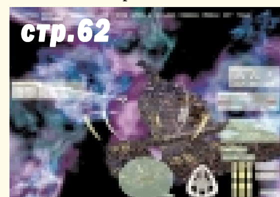
Наш дом космос

...Именно так, если верить современной науке, родилась Вселенная: Большой Взрыв, если угодно, Big Bang. То, что было раньше, подошло к своему логическому концу...

стр.25-37

HOMEWORLD

ACTION



стр.62

СТРАТЕГИИ

стр.74

СИМУЛЯТОРЫ

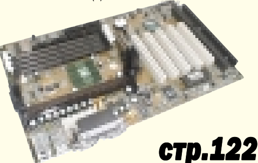
стр.84

RPG

КВЕСТОЛОГИКА

ПОЛИГОН

ЖЕЛЕЗО



стр.122

Prince of Persia 3D

стр.54

Driver

стр.58

Rogue Spear

стр.70

X — Beyond the Frontier

стр.93

Cover Story
Space World Is Our Home

The Theory of Big Bang explains why **HomeWorld**, by Relic Entertainment/Sierra, managed to make our dreams of the most beautiful outer space and the most complete 3D come true. A new epic-scale universe has emerged with just one move of a mouse, with a new type of cinematography that will take us into the next millennium. HW is the experience that revolutionized our view of what a cosmic RTS can be. In the annals of history, HW will be remembered as a unique breakthrough in redefining the genre and towards the stars. **Our Choice!**

Following the great HW launch party in SF, **Alex Garden**, Relic's CEO, **Erin Daly**, HW lead designer, and **Falko Poiker**, HW AI programmer and level designer, talked to Game.EXE and revealed tons of histories related to the conception, development and the future of HW.

HW has become a new cult and its followers will sure be measured against it in the future. So we included a special chapter on HW children, i.e. a whole line of emerging space RTS labeled **HW-clones** (patent pending), such as The Rift, Conquest Wars, and The Outforce.

Action

The essence of GTA remained the same in **Grand Theft Auto 2**, by DMA Design/Take 2 Interactive: you must be faster, smarter, bloodier, and crazier than that cop on the corner.

Prince of Persia 3D, by Red Orb Entertainment, will sure teach what real acrobatics and fighting should be. Adding the third dimension to POP resulted in more fantastic tricks and jumps. Will make a great gift for the fans of the original series.

The drive of **Driver**, by Reflections Interactive/GT Interactive, makes it the most engaging, the most spectacular, the most addictive race of the year. Fantastic, almost unbelievable realism of driving experiences. Time to learn a few hard-core skills. **Our Choice!**

Wrapped in beautiful graphics, with a smooth interface and extensive multiplayer, **Descent Freespace 2**, by Volition/Interplay, lacks only one simple thing — an engaging plot that can help beauty save the world.

An accurate 3D remake of a classic arcade, **Sinistar Unleashed**, by GameFX Technology/THQ, offers nice graphics and good controls. The atmosphere of the old good days is well preserved. Thank you guys!

Strategy

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear, by Red Storm Entertainment, is yet another perfect hit from Red Storm. Engaging missions, truly realistic weaponry, and plenty of new features add a good injection of adrenaline to your terrorist hunt. **Our Choice!**

Bruce Shelley seems to have finally found the perfect balance in **Age of Empires 2: The Age of Kings**, by Ensemble Studios/Microsoft, this never-ending saga of world history making. Solidly built, with lots of enhancements, beautiful graphics and sounds, AOE2 will become a true world construction and learning enjoyment for the entire family.

Shadow Company: Left for Dead, by Sinister/Ubi Soft, is a nice attempt to explore the popular Commandos niche, with interesting missions, however isn't a friend of realism. Could have become a great game had it not been for its heroes, who appear to be eyesight, hearing and brain challenged. Recommended to players with similar deviations.

Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars, by Enlight Software/Ubi Soft, a cult game for not just everyone. It's time to grow slightly up. Otherwise all the parties envolved will be deprived of SK's third incarnation.

The first completely 3D wargame, **Panzer General 3D Assault**, by SSI/Mindscape, leaves no doubt as to where the roots and the ideology of the General endless saga come from. A nice start for accelerated wargamers.

Despite some standard banalities and mediocrity, **Disciples: The Sacred Lands**, by Strategy First, ironically turned into a sleepless week-long addiction. There is some yet to be discovered mysticism about this game. Perhaps it is the voices.

RPG

Asheron's Call, by Turbine Software/Microsoft, is Microsoft's attempt to break the online-only RPG ground. Our first beta tests show there is still a long way to go.

In its US incarnation, the demo of **Odium**, by Metropolis/Monolith, leaves us with mixed feelings. Can't wait to see the full version, though we are not sure yet which one (American, European, …Russian?).

Simulators

Demonstrating zero progress over its previous installment, **Flight Unlimited 3**, by Looking Glass/Electronic Arts, still helps to master your pilot skills, gives you an idea how aircraft fly, and, perhaps above all, serves as an excellent aerial guide to beautiful Seattle and the vicinity. Great realism, bravo! (Russian pirates managed to fit this beauty onto 1 CD, claiming it contains "full Russian and English versions". No, definitely they will never see the glimmering slopes of Mount Rainier.)

FIM Grand Prix 500, by Ascaron/MicroProse/Hasbro Interactive, is a deadly two-wheel bullet on the road, with very serious, almost cruel physics, ideal competitors, and minimalistic decorations. Very heavy gear.

The freedom of choice that **X — Beyond the Frontier**, by Egosoft/THQ, demonstrates makes the process of exploration of possibilities the most attractive element of gameplay. The beauty of graphics and the story deserve **Our Choice!**

Polygon

The editorial by our Russian young pale-faced game developer contains his final thoughts about what should and should not be done when you submit your game to a prospective publisher.

What it takes to make the world of Black & White beautiful and how to build the right game engine: another portion of **The .LHX Files** by **Steve Jackson**.

Hardware

Seeing is believing! That's what we said after we completed our own tests of the latest AMD and Intel CPUs that became available on the Russian market. **Our Choice!** goes to **AMD Athlon 600** who won the CPU power battle vs. **Intel Pentium III 600**, which received **Special Prize**. While the big guys we crunching big numbers, **Intel Celeron 433** proved to be the best in price/performance category and deserved **Best Buy**.

What motherboard is right for your needs? We tested 7 best selling motherboards and as of today the verdict says: **Special Prize** goes to **Asus P3B-F** and **Abit BX6 Rev. 2.0**.

Game.EXE CD #11 (16)

Игры

Age of Wonders• Delta Force 2• Codename Eagle• Grand Theft Auto 2• Hype: The Time Quest• Rayman 2• Unreal Tournament• Jane's USAF• Tachyon: The Fringe• Thief Gold• Legacy of Kain: Soul Reaver• Демки от ПэЖэ

Патчи

StarCraft: Brood War v1.06 Patch• Command & Conquer: Tiberian Sun v1.13 Patch• Civilization II: Test of Time v1.1 Patch• Cutthroats v3.0 Patch• Dungeon Keeper 2 v1.51 & Bonus Packs• Fly! v1.01.77 Beta Patch• Force 21 v1.01 Patch• Homeworld v1.03 Patch• Jagged Alliance 2 v1.05r Patch• Kingpin v1.21 Patch• MechWarrior 3 v1.2 Patch• Prince of Persia 3D v1.1 Patch• Re-Volt v1.1 Patch• WarHammer 40,000: Rites of War v1.1 Patch• Sports Car GT v1.55a Patch• System Shock 2 Patch• StarCraft v1.06 Patch• Total Annihilation: Kingdoms v2.0 Beta Patch• Unreal Tournament 338c Patch• WarTorn v1.0.1.1 Patch• Warzone 2100 v1.08 Patch

Утилиты

Accelerate 2000 v1.0• Adobe Acrobat Reader 4.0 for Windows• Araxis Merge 99 Professional v5.0a• BatchRun v3.1• Cobasoft Clock v1.0• ConvertCRLF v2.0• Full Force Windows Exiter v1.0• Netscape Communicator v4.7• Sensiva v1.05• Wave Flow v3.0• Winamp 2.50d•

Драйверы

3D Blaster RIVA TNT2 Windows 9x Driver Update• NVIDIA RIVA TNT Display Driver for Windows 9x v.4.11.01• Aureal A3D Interactive v2.25 for Windows 9x• TNT2 Ultra BETA for Windows 9x• Microsoft DirectX 7.0• AGP-V3800TNT2 Display Driver for Win9x v.2.25 Beta2• AGP-V3800TNT2 Display Driver for WinNT v.V2.25 Beta

Музыка

Саундтрек Darkstone (Delphine/G.O.D.)

Реклама в номере

ООО "Издательский дом "Компьютерра" — Computerra Publishing House

Издатель — **Publisher**
Михаил Новиков — Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru

Номер 11 (52), ноябрь 1999 г. В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine" — Issue 11 (52) November, 1999. Published as "Магазин игрушек/ Games Magazine" in 1995-96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8 — 2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russia
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385 — Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Редакция — **Editorial Board**

Главный редактор — **Editor-in-Chief**
Игорь Исупов — Igor Isupov
garry@game-exe.ru

Арт-директор — **Art Director**
Гамлет Маркарян — Hamlet Markarian
hamlet@computerra.ru

Редактор отдела стратегий — **Strategy Editor**
Олег Хажинский — Oleg Khazhinsky
oleg@game-exe.ru

Редактор отдела Action-игр — **Action Editor**
Господин ПэЖэ — Mr. PG
pg@game-exe.ru

Редактор отдела симуляторов — **Sim Editor**
Андрей Ламтюгов — Andrei Lamtiugov
andrey@game-exe.ru

Редактор отдела RPG — **RPG Editor**
Александр Вершинин — Alexander Vershinin
versh@game-exe.ru

Редактор отдела квестов и логических игр — **Adventure & Mind Games Editor**
Мария Ариманова — Maria Arimanova
masha@game-exe.ru

Редактор отдела игрового железа — **Hardware Editor**
Николай Радовский — Nikolay Radovsky
nradov@game-exe.ru

Дизайнер — **Designer**
Денис Гусаков — Denis Gusakov
dgusakov@computerra.ru

Корреспонденты — **Writers**
Роман Косенко — Roman Kosenko
krom@game-exe.ru
Фраг Сибирский — Frag Sibirsky
frag@game-exe.ru
Михаил Судаков — Mikhail Sudakov
michelle@game-exe.ru

Веб-редактор — **Web Editor**
Андрей Ом — Andrei Ohm
ohm@aha.ru

Веб-мастер — **Web-master**
Антон Васильев — Anthony Vasilyev
webmaster@game-exe.ru

Рекламная служба — **Advertising**
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263 — Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263
Галина Рогозина — Galina Rogozina
grog@computerra.ru

Служба распространения и подписки — **Sales, Distribution & Subscription**
ЗАО "Компьютерная пресса" — Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 — Tel.: (095) 232-2165
kpressa@computerra.ru

Подписка в США — **Subscription in the USA**
Victor Kamkin Inc. — Victor Kamkin Inc.
Тел: (301) 881-5973, (212) 673-0776 — Tel: (301) 881-5973, (212) 673-0776

Техническая поддержка — **Technical Support**
Евгений Васильченко — Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать — **Printer**
Acta Print Oy, Finland

Тираж 31100 экз. Цена свободная — Circulation 31,100 copies

Журнал зарегистрирован Государственным Комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации # 015835 — The magazine is registered with the State Committee of the Russian Federation for the Press Registration certificate #015835

Учредитель — **Founder**
Дмитрий Мендрелюк — Dmitry Mendreliouk

Ярость и багги

OFF ROAD

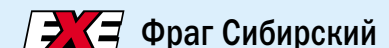
Rage Software (разработчик/издатель)
www.rage.co.uk
Осень 1999 г.

Если Rage Software взялась за гоночную аркаду, пощады не жди! Источники доносят: по-ангельски невозмутимый ББ, ненароком взглянув на скриншоты **Off Road**, взвалил их на плечо и потащил на обложку, бормоча: "Какой там, на фиг, Homeworld, Relic на мыло...". Если бы не защитный пикет в лице (лицах) Олега Михайловича и Андрея Георговича, писать бы мне сейчас тему номера по полутора страницам нищего пресс-релиза.

Вообще-то, на картинки из игр Rage надо смотреть. Гарцующие на рессорах багги и сэндрейлы, сплошь в наклейках и логотипах, дым из выхлопных труб, белое гало фар и перекрестия габаритных огней, приплюснутые колеса с круговыми надписями, пар от перегревшихся двигателей — это только то, что заметно в статике. Трудно представить, как все это оживет... Ультрареалистичное громыхание по ухабам ни к чему не подготовленных раздолбанных трасс, попытки сохранить управление над уходящей в занос багговиной на обледенелой дороге, в снег и дождь, и скорость, скорость, скорость!

Всего девять треков для начала: прыжки с трамплинов, песчаные откосы, глубокие борозды, бла-бла-бла... Под конец дорог станет двадцать семь. На скринах заметны и вполне приличные автострады, с цивилизованным асфальтом и культурным ограждением, на которых сэндрейлы смотрятся, мягко говоря, странновато. Информации, поверьте, пока очень мало, но не лишать же вас из-за этого таких картинок, товарищи!.. Так, не разглашается, к примеру, автомобильный спектр; известно только, что каждый экземпляр можно апгрейдить по три раза, причем все навороты проявляются и визуально.

Ух, какие там будут повторы...

 Фраг Сибирский

Гендальфа на рею!

СМЫСЛ — ВОН, СЮЖЕТ — НА МЫЛО

NEOCRON: VIRTUAL CITY

www.neocron.com
Reakktor Media
www.reakktor.com
Конец 2000 г.

Вам знаком такой термин — "scenario game"? Нет? Ну так знайте: это новый жанр компьютерных игр, изобретенный компанией Reakktor Media, которая, не желая быть голословной, уже разрабатывает первую игру этого загадочного направления — **Neocron: Virtual City**.

Впрочем, переходя с девелоперского на обычный, это всего лишь "монументальная" онлайновая 3D-РПГ (об UO и Everquest слышали? вот-вот), а компания-разработчик, чье экзотическое имя вам ни о чем не говорит (ведь не говорит же, верно?), известна всем и вся как облупленная. Ибо прежде она выступала под логотипом "Century Interactive". Нет? Не припоминаете? Ок, решительно срываю маску: именно Century Interactive выпустила Bermuda Syndrome, разошедшийся полумиллионным тиражом и известный у нас как "Бермудский синдром". Именно в Century Interactive, а теперь в Reakktor Media, трудятся основные авторы "БС" москвичи Игорь Селиванов и Алексей Данилкин...

Neocron находится в разработке немногим более полугода, точнее — с марта, и когда будет завершен — естественно, не знает никто. Однако не далее как в середине следующего года нам обещают первую бета-версию.

А теперь — ближе к телу.

ВЕЧЕН ЛИ ЖАНР?

Если бы ролевые игры автоматически подразумевали жанр fantasy (знакомое слово, не правда ли?), жить было бы, мягко говоря, скучновато. К счастью, это не так, и в то время, когда одни с упоением "режутся" в System Shock 2, другие день и ночь грызут опоры еще одного столпа жанра — Ultima Online. Последние уверены, что многим игрокам уже осточертели эльфы с гномами и прочая фэнтезийная нечисть.

Таков лишь один из постулатов наших разработчиков (судя по бурной реакции на все тот же SS2, они не так уж далеки от истины), но есть и другие, не менее образные: "В Neocron не место сюжету и даже смыслу". Вернее, смысл (в оригинале — "мотивация") должны придумывать себе сами игроки, сюжет же будет рождаться в результате их действий и "реакции среды".

При всем том некое подобие "background story" все же имеется.

ПОД КУПОЛОМ

Neocron — название одного из трех городов (другие — Dome of York и Tokio 2), сохранившихся на поверхности нашего некогда голубого, а теперь (на дворе, братцы, двадцать седьмой век) серо-коричневого шарика. Большая часть населения Земли покинула ее, дабы обосноваться на другой планете, оставшиеся вынуждены жить в упомянутых городах, защищенных от всех экологических напастей энергетическими щитами а-ля Дункан Маклауд (см. эпическую сагу "Горец-2" — не у нас в журнале). По идее, они тоже должны были улететь с Земли, но связь с колонией неожиданно оборвалась, да так и не восстановилась.

Начиная игру как рядовой горожанин, вы не обременены никакими обязанностями, но уже имеете некоторые права. Одно из них — возможность делать почти все, что душа возжелает (официально вы можете: торговать, учиться, драться, воровать, грабить, играть (делать ставки), разговаривать и любить), делать как угодно и в любое время. Однако, реализуя это право, все же рекомендуется не забывать, что если полиция классифицирует ваш очередной поступок как общественно-опасный, наказанием будет смерть, не более того.

Смерть в Neocron — явление заурядное. Умер; полежал, дожидаясь кого-нибудь достаточно развитого (в PSI-плане), чтобы иметь возможность оживлять убитых, и достаточно доброго, чтобы своим умением пользоваться; если не дождался, возродился в своих апартаментах, потеряв все вещи и часть навыков; и побрел за своим барахлом, если его еще никто не подобрал. При этом возникают два интересных момента.

Во-первых, средства передвижения. Помимо традиционных для игр подобного жанра пеших прогулок, город может предложить вам определенное

количество персональных глайдеров — скоростных аэромобилей. Приобретя такой, вы сможете передвигаться с максимальными удобствами. Есть и единственный вид общественного транспорта — метро. Последнее — гордость авторов, в том смысле, что почти не отличается от настоящего. То есть это натуральная подземка, куда надо спускаться, где надо ждать поезда, а дождавшись, ехать в нем, теряя значительное количество драгоценного времени (хотите скоростей — копите деньги на вышеупомянутый глайдер).

Во-вторых, шмотки. Как и в любой RPG, их здесь есть, есть много. Оружия, к примеру, целых 23 вида. Буквально на любой вкус и цвет. Кроме того, существует некоторое количество "уникальных" предметов. То есть "поименованных модификаций стандартных предметов с улучшенными (или ухудшенными — как повезет) характеристиками". Это уже для коллекционеров. Тут, впрочем, информации маловато, поэтому вернемся к вечному...

СМЫСЛ ЖИЗНИ

Его, как я уже говорил, в этой игре нет. То есть вы, конечно, можете стремиться максимально "накачать" своего героя, попробовать докопаться до причин прекращения связи с новой колонией (может быть, вам это и удастся, а может, и нет — авторы ничего не гарантируют), выполнить любой из квестов, во множестве предлагаемых NPC, однако, достигнув поставленной цели, вы не достигнете конца игры. Его не существует! Хотя любая игра, в принципе, заканчивается в тот момент, когда в ней не остается ничего интересного, наши авторы намерены не допустить подобного как можно дольше.

Возьмем сам Neocron — городок довольно внушительных размеров, состоящий из пяти основных районов, которые окружены кольцом Outzone — пограничной территории, где нет полиции и не действуют никакие законы; раздобыв защитный костюм, вы можете прогуляться и за пределами родного мегаполиса. Несмотря на смертельную опасность, это может быть: а) интересно, б) полезно в финансово-инвентаризационном плане. Плюс к тому вы приобретете опыт, много опыта.

В итоге, даже в начальном варианте игра достаточно велика, чтобы не надоесть вам, как минимум, за первую пару-тройку месяцев. Кроме того, разработчики обещают предусмотреть множество псевдослучайных событий, таких, например, как землетрясения, в результате которых могут раскрыться несколько подземных уровней (это просто пример), делающих жизнь игроков еще более нескучной.

ТЕХНИКА ВИДА

Еще одно (на мой скромный взгляд) достоинство игры — вид от первого лица. Впрочем, это не совсем верно, в зависимости от сложившихся привычек желающие могут наблюдать за происходящим и со стороны (от третьего лица), но дизайн игры (а значит, уровни, динамика событий и т.д. и т.п.) подразумевает, что вы смотрите на мир глазами своего персонажа.

При этом Йорг Швицер (Joerg Schwiezer), глава Reakktor Media, утверждает, что игра обладает достаточно мощным трехмерным "движком" (уровня Quake 3), снабженным рядом ценных особенностей. Например, ни один из существующих engine'ов (я продолжаю цитировать Йорга, так как игровых шотов пока нет и сравнивать не с чем) не обладает возможностью комбинировать "terrain style" и "bsp-tree based rendering". В переводе на русский это означает, что игра должна легко работать и с большими пространствами, и со сложными постройками, и с их "внутренностями". Кроме того, разработчики концентрировали свое внимание на правильной обработке света и теней, а также реалистичной симуляции погодных условий и смены дня и ночи. Это, по их задумке, должно придать игре нужную атмосферу. При этом занятно слышать, что наличие 3D-ускорителя не является обязательным условием. И хотя играть без него будет все-таки можно, авторы открыто говорят, что без акселератора Neocron будет выглядеть довольно мерзко.

ИДЕИ, КОТОРЫМ (НЕ) БЫТЬ

Замечу, что все вышеперечисленное относится к уже "утвержденным идеям"; плюс немалое множество задумок еще лишь обсуждаются, как, например, возможность оффлайн-игры. Пока что разработчики решили, что игроки, не желающие (или не могущие) выходить в Интернет, смогут потренировать свои боевые навыки в локальной сети. При этом в их распоряжении будет небольшой район города под названием PepperPark. Единственное отличие от настоящей игры: эти тренировки не смогут "поднять" уровень и характеристики вашего персонажа.

Далее идет технология общения. Решено (почти), что переговоры между игроками и NPC будут осуществляться "дедовским" методом — посредством текстовых диалогов. Вызвано это тем, что голосовая связь (по мнению авторов) на данный момент — слишком дорогое удовольствие (из-за объема трафика), а имеющейся пропускной способности и так с трудом хватает на передачу данных. При этом, впрочем, добавляется, что если рынок потребует, то все будет.

И еще один (но далеко не последний) пункт, находящийся "под вопросом", — взимание абонентской платы и ее размер. Чтобы хоть как-то компенсировать издержки на данном направлении (как свои, так и пользовательские), разработчики хотели бы привлечь рекламодателей, и предлагают весьма оригинальный (на их взгляд) способ размещения рекламы. Ее, чертову рекламу, планируется запускать в сам Neocron! То есть город, несмотря на то что он виртуальный, вполне может оказаться заставлен рекламными плакатами вполне реальных фирм (или завешен часами от Swatch). Свежо, но все же... с душком, как думаете?

Роман Косенко

КОНЕЦ "ВАВИЛОНА"

Подавляющее большинство компаний начинают телодвижения лишь тогда, когда "жареный петух" их куда-нибудь клюнет, проще говоря, когда возникают реальные трудности, а вот Sierra (www.sierra.com), находящаяся (по ее глубокому "корпоративному" убеждению, подтвержденному к тому же 33-процентным ростом доходов) на самом гребне успеха, неожиданно объявила об ОЧЕРЕДНЫХ реформах своего внутреннего хозяйства. В итоге, как всегда, полетели шапки, а за ними и головы.

Во-первых, "почтенная старушка" разделилась на три якобы независимых подразделения: Core Games, Casual Entertainment и Home Productivity. Первое будет заниматься "нормальными", "настоящими", играми, второе — всякой чушью вроде онлайновых казино, а третье — еще большей, но безумно популярной в последнее время чепухой для домохозяек и их чад — вроде мультимедийных книг о вкусной и здоровой пище и правильной стрижке газонов вкупе с болонками.

Во-вторых, помимо обязательных по такому случаю сокращений, было объявлено о закрытии ряда проектов, в число которых попали небезызвестные Orcs: Revenge of the Ancient и Babylon 5. Судьба последнего оказалась весьма небезразлична не только множеству поклонников (которые довольно шустро скооперировались и принялись увлеченно собирать подписи под петицией в адрес Sierra с требованием продолжить разработку), но и некоторым компаниям (по слухам, несколько предложений о покупке проекта уже поступило). Тем не менее ОФИЦИАЛЬНО проект закрыт, а команда разработчиков расформирована (и кто-то из них, возможно, покинул Sierra, попав в число 105 уволенных в процессе реорганизации). Петиции же, насколько мне помнится, еще ни разу не приносили желаемых результатов...

ДЕРЖАТЬ...

Традиционный для индустрии процесс переноса сроков выпуска игр продолжается. На этот раз отложили выход весьма перспективной action/RPG от третьего лица от Rebel Act Studios (www.rebelact.com) под названием Blade, уже неоднократно воспетой на страницах нашего издания (см., к примеру, .EXE ##39 и 43). Выход бета-версии перенесен на 15 декабря, а полная игра (если все будет хорошо) появится в марте следующего года.

...ИЛИ ЗАДЕРЖИВАТЬ?

Не менее занятная история приключилась с проектом AMEN: The Awakening (см., скажем, .EXE ##36, 41), разработкой которого занимается Cavedog Inc. (www.cavedog.com). Поначалу планировалось, что игра выйдет уже в этом году, однако недавно дату выхода перенесли аж на середину 2000-го. Одновременно появилось сообщение о том, что работа над контентом еще практически не начиналась (!), зато в очередной раз перерабатывается "движок" игры (сообщили об этом, кстати, обиженные дизайнеры уровней, которые переживают, что никак не могут начать продуктивно трудиться). Помнится, однако, что год назад, когда мы впервые писали об этом проекте, разработчики гордо твердили: одним из ключевых отличий их игры от других является наличие "полностью готового engine, уже могущего делать все, что им нужно". Теперь же Брэндон Смит (Brandon Smith), "главный по связям" в Cavedog, вынужден констатировать, что тогда они, увы, "были слишком амбициозны".

ТРЕП, В ТОМ ЧИСЛЕ И СИМПСОНА

Нет, речь не о придурковатой семейке Симпсонов из одноименного мультфильма, а о Джейке Симпсоне (Jake Simpson), работающем (пока) в Raven Software (www.ravensoft.com).

На тусовке, проводимой Aureal (www.aureal.com) в Сан-Франциско, он, как бы невзначай, заговорил о 3D-звуке и "движке" Quake 3. В итоге выяснилось, что поддержка A3D 2.0 уже на стадии разработки, а значит, она автоматически появится и в

Raven'овском Star Trek: Voyager — Elite Force (к чему, собственно, и заводился весь разговор). А относительно EAX 2.0 Джейк высказался в следующем духе: "Если id (www.idsoftware.com) не добавит его поддержку, мы сделаем это сами". id'овцы же оставили эту "утечку" без внимания.

Кстати говоря, упомянутый проект Raven (подробно о нем — см. много ниже) недавно обзавелся официальным сайтом — www.ravensoft.com/eliteforce ("вороны" традиционно экономят на доменных именах).

А чтоб "до кучи", официальный сайт появился и у RPG под названием Deus Ex, разрабатываемой небезызвестным Уорреном Спектором (Warren Spector). Найти его (сайт) можно по адресу: www.deusex.com. Кроме того, новый домен заимела Acclaim Entertainment — www.acclaim.com.

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ХАК

Компания Loki Entertainment Software (www.lokigames.com) при активной поддержке Activision Inc. (www.activision.com) планирует провести довольно оригинальную акцию (когда вы будете читать этот номер, акция уже, разумеется, пройдет). С 11 по 13 октября в Cobb Galleria Centre, что в Атланте, США, любой желающий сможет получить полный доступ к исходному коду Linux-версии игры Civilization: Call to Power и делать с ним все, что заблагорассудится (организаторы планируют, что участники все как один примутся улучшать игру, добавлять новые "фичи" и т.д.). После подведения итогов конкурса лучшие "хакеры" будут награждены, и весьма неплохо. В качестве первого приза, например, выступает двухпроцессорная рабочая станция, естественно, под управлением Linux.

ЗАПОВЕДНИК МОНСТРОВ

Human Head Studios (www.humanhead.com) и ее сотрудник Майк Веркл (Mike Werckle) полны энтузиазма и даже гордости за систему "моделирования", созданную ими для RUNE. Если верить словам Майка, сделанное привело к тому, что в игре нет двух абсолютно одинаковых монстров. Была разработана целая идеологическая концепция на тему "Что есть монстр и есть ли он вообще?", которую я не мудрствуя лукаво сейчас вкратце изложу.

Вначале было Слово. И Словом был классификатор тварей, являющий собой древовидную иерархическую структуру. И от корня древа сего отделены были ветви, названые "enemy classes". И стали ветви эти определять максимальные различия между классами, выраженные в "скелетах" моделей (я разве не сказал, что в игре применяется скелетная анимация? говорю...). И твари одного класса имели одинаковые "скелеты", в то время как разного — разные.

Дальше — больше. Уже из каждого класса были выделены собственно "enemy", отличающиеся моделями и поведением (AI), но имеющие одинаковые скелеты и одинаковую базовую анимацию. Так, например, в классе "Goblins" есть "Goblin Males" и "Goblin Warriors", отличающиеся и оружием, и броней, и повадками.

Однако все вышеперечисленное было бы бесполезно, и куча тварей одного типа все равно выглядела бы толпой клонов (или, если угодно, братьев-близнецов), если бы не следующее. Монстр (тот самый конечный монстр, которого мы встретим в игре) получается в результате действия еще двух независимых (а значит, возможно, скомбинированных) типов ветвей — "combat variant" и "mesh variant". Первый вносит толику необходимого разнообразия в поведение твари, а второй добавляет всякие мелочи во внешний вид. Combat variant, например, необходим для одинаковых с виду монстров, но с разным оружием в руках. Интересно, заметим ли мы все эти идеологические красоты в игре?..

ELEXIS И BLADE, АКТ ВТОРОЙ

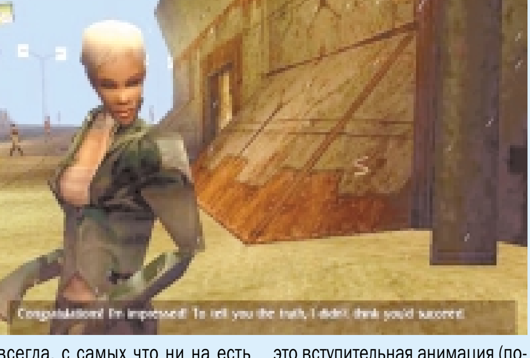
Довольно-таки давно анонсированная аниме по мотивам SiN скоро осчастливит своим появлением большие и маленькие экраны мира. ADVFilms (www.advfilms.com) намерена закончить ее к ноябрю, максимум — декабрю этого года. По сообщениям заинтересо-

Пяткой — в нос!

OMIKRON: NOMAD SOUL

www.nomadsoul.com
Quantum Dreams
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com
Конец 1999 г.

Рок-звезды — тоже люди, тоже хотят кушать. Простим им эту минутную слабость и не будем сильно обижаться, ладно? Неподалеку на страницах нашей Информбюры красуется рассказ о любимой игре старика ПэЖэ, где фигурирует KISS в полном составе, а здесь мы поговорим о персонаже, которого УЧУ презирал



всегда, с самых что ни на есть младых ногтей. Презирал и давил. О Дэвиде Боуи. Старичок, хоть и неплохо себя чувствует, жаждет денег. И потому смело лицензирует себя самого, свой голос и свою музыку для использования в игре **Omikron: Nomad Soul**. Жанр — традиционная уже окрошка из adventure и action, которую мы будем хлебать от третьего лица.

Для начала разберемся с терминологией. Главный герой бессмертен. Но не immortal, как положено бы, а всего лишь deathless. Душа бедняги обречена возрождаться, пока не овладеет секретами параллельной вселенной, куда ее забросило, не возродит древние силы добра и... Ну, вы поняли? Больше вопросов по сюжету не возникает? Отлично.

Как и следовало ожидать от французов (а Quantum Dreams находится и делает игры в Париже, причем том самом, что во Франции, а не американском городе с тем же именем), игра жутко амбициозна (три компакт-диска, 1,6 гигабайта полной инсталляции, 140 собеседников) и весьма необычна с точки зрения геймплея. Так уж сложилось, что европейцы уделяют основное внимание цельности художественного замысла и мрачной эстетике происходящего, а на то, интересно ли игроку, благополучно забивают большой болт. С газовой резьбой. Как рассказывают видевшие предварительные версии, самая интересная часть — это вступительная анимация (позвольте вмешаться! Я тоже видел "концертный" ролик, где какой-то урод по-уродски криво и наперекосяк в течение долгих трех минут скоморошничал на чем-то вроде эстрады, базлая при этом голосом приснопамятного Дэвида. Дичь редкостная! — **ББ**). А странные битвы, как с оружием,

так и в стиле Mortal Kombat, увы, не слишком впечатляют.

Что же нам в этом смысле предложит Omikron? Все, что положено, — каноны соблюдены до последней запятой. Апокалиптический (и я настаиваю на написании этого слова с буквой "т"!) пейзаж параллельной вселенной, с четырьмя гигантскими городами, местами встречается легкая порнуха и тяжелый сюжет, приправленный ароматом смерти, ибо, умерев, игрок возродится в теле первого же бедняги, который пройдет мимо свеженького трупа...

Впрочем, мы отвлеклись. Как и французы, конечно, но им можно, у них игра большая, а нам нельзя, у нас новость маленькая. Все построено на лицензированном материале, настолько все, что в одном месте нам придется претерпеть реинкарнацию в тело виртуального двойника жены Дэвида, известной супермодели Iman.

А в довершение — музыка. Я встречал более уродливые варианты, но этот по необычности, безусловно, держит первое место. Вместо нормального саундтрека, который можно ткнуть в обычный CD-плейер и почувствовать, что тебя не сильно на#$%ли, то есть надули, продав не слишком "играбельную игру", здесь предлагается посещать виртуальные ночные клубы, чтобы послушать песни Боуи, а при особом желании можно будет за кровные игро-

вые денежки (виртуальные) купить виртуальный же компакт-диск, вставить его в виртуальный проигрыватель и только тогда наслаждаться тем, из-за чего игру и купят фанаты.

Впрочем, я по стариковской привычке начинаю ДАВИТЬ и, быть может, делаю это зря. Информация пока скудновата, а технические аспекты выглядят вполне убедительно, от собственного "движка" с неплохими свойствами до четырех часов озвученных диалогов и синхронизации мимики с текстом. Так что, вполне возможно, к концу года мы дождемся... чего-нибудь дождемся. Вы в это верите?

EXE Господин ПэЖэ

P.S. А сейчас — конкурс! Вопрос: когда Гейм.УЧУ впервые упомянул на своих страницах это странное имя — Дэвид Боуи? И в каком контексте? Первый правильно ответивший получит от ББ какую-нибудь сладкую коробку с игрой, например с PoP3D. Пишите только электронной почтой на мой адрес — pg@game-exe.ru.

Цветомузыка будет вечной

INCOMING FORCES

Rage Software (разработчик/издатель)
www.rage.co.uk
Начало 2000 г.

Слышали ли вы, господа, что эта сладкая штуковина по имени Incoming разошлась тиражом в четыре миллиона экземпляров? Не так плохо для цветомузыкальной композиции, верно? Так вот, Rage Software, пионер славного дела bump-mapping'а, в первом квартале следующего как-бы-тысячелетия, разобравшись наконец-то с обещанными в незапамятные времена Hostile Waters (о которую мы уже язык отбили), собирается продолжить историю. Разрешите представить вам **Incoming Forces**, вполне натуральный сиквел. "Движок" Blitter рос и морально развивался, пока не стал Blitter Generation II, — одно название звучит устрашающе и вгоняет конкурентов в дрожь. А еще там обещаны самые большие в мире взрывы. Куда уж больше...

То, что заменяет сюжет играм, подобным Incoming, претенциозно донельзя и проходит под девизом "ответный удар". Война миров, детка, — это война миров! На этот раз вторгаемся МЫ, и масштаб межпланетных битв растет соответственно. Всего будет 21 миссия в четырех разных мирах — прекрасных планетах Fantasy, Life, Fortress и Core. Скриншоты, собственно, смотреть незачем. Это же Incoming!

Средств к ведению войны намечено десять — традиционные вертолеты, истребители, танки, а также новехонькие боевые роботы и секретные инопланетные девайсы. Кажется, технику можно будет менять по собственному желанию, а еще... чур меня... разрабатывать персональные агрегаты. Пахать заставят и в разведке, и в пехоте, и боевым пилотом, и даже мистером Оранджем. В смысле — внедряться в тылы под прикрытием тех самых инопланетных девайсов. Пешочком это сделать довольно затруднительно — если только вам не посчастливилось родиться двухметровой лягушкой в скафандре. О счастье, наконец-то мы увидим пришельцев! А то нехорошо как-то — вывели в расход пару миллиардов вторгшихся тварей, а лицо врага так и не показалось.

Омрачает светлое будущее только одно — какое-то прямо-таки бухгалтерское бухтение о тотальном менеджменте с элементом. Нам от тебя стратегий не надо, Rage! Пусть в Homeworld играют...

Фраг Сибирский

ванных лиц (Ritual недавно получил promo-ролик будущего фильма, о чем поведал в своем .plan'е Марк Дохтерман (Mark Dochtermann), хотя результат и имеет мало общего с тем, что мы привыкли понимать под "аниме", внимания он заслуживает. По крайней мере тест на "wow-фактор" (вопросы "что это такое?" направляйте, пожалуйста, Г-ну ПэЖэ) был пройден успешно — во время просмотра аудитория несколько раз синхронно выдыхала "Wow!".

У мультфильма своя собственная сюжетная линия, в некоторых деталях не совпадающая с оригиналом. Например, JC превратился в женщину (точнее говоря, его место заняла его же кузина), а у Elexis появился очень близкий (ближе некуда) помощник-ассистент. Подстреленный же Blade теперь наполовину человек, наполовину кибер, но все так же стремится "служить и защищать"...

МУ-ЗЫ-КА

Хотя мы до сих пор даже не знаем, кто будет автором "звуковой дорожки" Quake 3: Arena, вездесущие буржуи уже умудрились послушать некоторые треки (!). В итоге им, буржуям, удалось определиться только со стилем, да и то не до конца. Короче, будет нечто электронное, чуть-чуть похожее на NIN (Quake), но более живое и разнообразное, а главное — атмосферное (не в пример Quake 2, где музыка просто раздражала).

В результате моей переписки с "официалами" выяснилось, что в создании музыки принимают участие несколько коллективов, что также не характерно для id'a. И, кроме того, в отличие от предыдущих игр id Software, где музыка была записана на компакт-диск в формате "red book audio", в Q3:A она будет упакована в формат, сходный с MPEG layer 3.

БОЛЬШАЯ РОЛЬ МАЛЕНЬКОГО НАЧАЛЬНИКА

Red Storm Entertainment (www.redstorm.com), эксклюзивный поставщик игр с префиксом "Tom Clancy's", продолжает насыщать рынок плодами своих фантазий (местами больных). На этот раз красноштормовцы вторглись в традиционную епархию многочисленных детей X-COM'a, как то Jagged Alliance и иже с ним. Их новый проект под странноватым названием Shadow Watch относится к пошаговым стратегиям с изрядным ролевым уклоном. Сюжету предначертано поведать игроку (а также дать возможность испытать на "собственной" шкуре), как тяжело рядовой многонациональной корпорации вывести на орбиту международную космическую станцию. Для разоблачения международного заговора против космической экспансии человечества в подчинение игроку поступит отряд из шести (!) оперативников, конечно же, "абсолютно уникальных в своем роде личностей", "способных обучаться в процессе игры" семидесяти различным скиллам. На все про все — восемнадцать миссий. Игра выйдет в первом квартале следующего года, и мы еще не раз к ней вернемся.

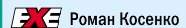
ТЕХНОЛОГИЧНАЯ АРКАДА

...И еще один зеленый разработчик — компания Croteam (www.croteam.com) — решил присоединиться ко всеобщему движению "Каждому жителю голубой планеты по персональному 3D-шутеру". Serious Sam, так зовется первая игра компании, названная в честь не абы кого, но главного персонажа.

Что смущает (а может, и поражает)? Легкость, с которой новички индустрии лепят вполне современные "движки" (при условии, что не заглядываешь в системные требования игры, где обязательно значится наличие OpenGL-совместимого 3D-ускорителя). Если раньше поддержка мифических порталов выступала чуть ли не центральной "фичой", то теперь почти каждый второй захудалый "shoot'em all" может позволить себе лишь упомянуть ее в числе многих других...

Суть Serious Sam проста, как дырка от бублика. В роли одноименного супергероя вы должны найти и уничтожить расположенную где-то в районе Сириуса базу главного гада вместе с ним самим. Зовут гада, кстати, замысловато — Notorious Mental. Процесс поиска базы

традиционно состоит из последовательного прохождения большого количества уровней, наполненных его (гада) верными миньонами. На все про все дадено 14 видов оружия и более 40 видов монстров, плюс огромные (до 100 квадратных миль) уровни. Перечислять список особенностей игры и ее "движка" вряд ли имеет смысл, кроме одной — возможности игры с друзьями в забытом режиме split screen: до четырех человек одновременно! Игра выйдет, "когда будет готова" (сейчас — на 75%).



Роман Косенко

STAR CONTROL ВОССТАЕТ ИЗ МЕРТВЫХ

Нет, Accolade не одумалась, и никто пока не приобрел известный брэнд. Все намного интереснее!

Дело в том, что господа с модными именами Paul Reiche III и Fred Ford (а Пол-то явно чей-то клон!), создатели оригинального SC и SC2, не смогли смириться с безвременной кончиной сериала в неумелых руках противных мейджоров. Уже около года означенные господа работают над проектом SC TimeWarp, который собираются по завершении распространять через Internet в виде freeware.

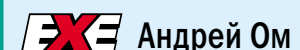
Штуковина носит звание "Официального Клона" и уже сейчас содержит полностью переработанный meelee-engine с 25-ю доступными кораблями из Star Control 2. Посудины преобразованы в трехмерные модели и покрашены 16-битным цветом, и скачать это уже полностью играбельное чудо можно по адресу www.star-control.com/timewarp.

Мы, конечно, будем вовсю следить за проектом.

SSI И ХЕСКЫ: ЛЮБОВЬ И НЕНАВИСТЬ

Известная своими противоестественными симпатиями к гексагональным ужасам в жанре wargame, SSI намедни сделала финт ушами: без объяснения причин отказалась публиковать все будущие продолжения сериала Fighting Steel. Разработчики, Divide by Zero, пребывают в трансе, но полны решимости, стиснув зубы, искать паблишера и продолжать творить.

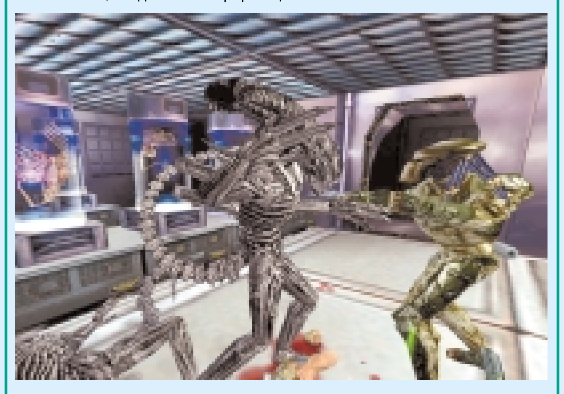
Конечно, шестиугольные варгеймы.



Андрей Ом

ДЕНЕГ, ДАЙТЕ ДЕНЕГ!

Не спится девелоперам и паблишерам, мучают их мысли. Мысли о деньгах. Как бы попроще срубить "капустки", затратив минимум усилий? И только в ночь глухую, когда эхо мощно откликается в озабоченных финансами головах, приходят идеи, которые мы с вами пачками наблюдаем в этом месяце. Оказывается, достаточно выпустить ту же самую игру. Максимум — добавить чуток уровней. И все будет хорошо. Раньше этим занимались сторонние компании, чаще всего — начинающие, а сейчас и крупные не гнушаются. В "красной" тетрадке этого номера вы прочтете о похожей ситуации с Thief Gold, а здесь — информация от Fox Interactive.



Trekkies наступают!

НЕ ЗНАЕТЕ, КТО ТАКИЕ BAJORAN PAH WRAITHS? И НЕ НАДО

STAR TREK: DEEP SPACE NINE — THE FALLEN

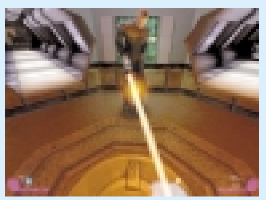
The Collective
www.collectivestudios.com
Simon & Schuster
Весна 2000 г.

Писать о культовых вещах очень приятно. Но только тогда, когда твердо знаешь, что "культистов" нет нигде поблизости, они отделены от тебя океанами, языковым барьером и суровыми милиционерами, досматривающими все, что движется. Сериал Star Trek, то бишь "Звездный путь", как раз из этой категории. Он бешено популярен, незамысловат, дает массу поводов над собой поиздеваться и не обижается на подковырки.

Без базовой информации рассказывать об игре с лаконичным названием **Star Trek: Deep Space Nine — The Fallen** бессмысленно. Понять ее можно только с учетом особенностей США в целом и сериала, на котором основывается этот потенциальный блокбастер, в частности. Итак, американцы любят сериалы. Но не "Просто Марию", а что-нибудь покруче. Star Trek в свое время породил не только огромные толпы фанатов-Trekkies, но и впечатляющее телепотомство. Количество сериалов, имеющих в своем названии волшебные слова "Star Trek", давит на мозги и затмевается только количеством бездарных книг с теми же словами на обложке.

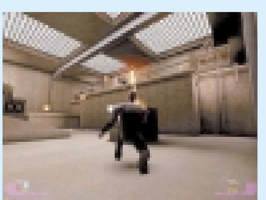
БЛОКБА$ТЕР НА ВЗЛЕТЕ

Лицензии на реализацию каждого из Trek-миров разлетаются, как горячие пирожки, и на сегодня более-менее свободной оставалась только одна: многострадальный Deep Space Nine. Сериал получился не самый кассовый, но семь сезонов благополучно пережил. А вот с игровой ипостасью ему не повезло изначально: вышел провальный квест Harbinger, да и все... Все — до тех пор, пока издатель разнообразных энциклопедий и обучалок Simon & Schuster не подписал с "Парамаунтом" договор аж на три игры во вселенной DS9. Первая — риалтаймовый тактический бой в космосе под названием Dominion Wars, но разговор не о нем.



Где-то к концу шестого сезона показа исчезнувшие было Pah-Wraiths (чужаки из подпространственного туннеля, которых многие Bajoran'цы считают пророками) вернулись и всерьез озаботились поиском трех красных сфер, связанных с красным же туннелем, которые, при определенной манипуляции, откроют доступ в Небесный Храм.

Но, как и следовало ожидать, кроме друзей у Pah-Wraiths налицо и враги, из синего туннеля. Если сферы попадут в нехорошие руки, дойдет до вселенской разборки, от стандартного Апокалипсиса, в целом, не очень-то и отличающейся. Во всяком случае Квадрант Альфа точно не уцелеет, и мы — вместе с ним. Так что вперед — спасать мир в очередной раз. А удалось нам это или нет, из игры узнать не получится. Все детали будут доступны в виде серии из нескольких книг, первая выйдет в марте 2000 года. Обидно, да? Ничего страшного, примерно к концу года обещают еще одну игру все на том же материале, и в ней сюжет продолжится...

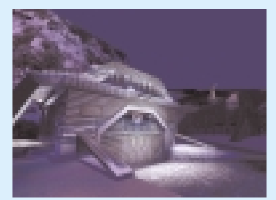


ФАНАТЫ ОЦЕНЯТ

Перед создателями блокба$теров, отхватившими лицензию на что-нибудь популярное, стоит непростая задача. С одной стороны, игру будут тщательно изучать перед покупкой настоящие поклонники, и несоответствия с Великим Оригиналом (только с большой буквы — никак иначе) могут убить на корню продажи в этой части рынка, столь желанной для изда-

теля. Но есть и другая сторона: вокруг полно нормальных геймеров, жаждущих не полюбоваться на знакомые декорации, а поиграть в хорошую игру. Увлечешься копированием — и они уйдут.

The Collective приняла по этому поводу простое решение: идти от геймплея. Однозначно. Жанр игры также определен стопроцентно, жестко и без малейших колебаний. Это не action-adventure, никаких намеков на стратегию или симулятор. Это — action! А потому, уверены разработчики, игра обязана играться от третьего лица. Да, стрельбы будет много, так что бороться с неудобным прицеливанием как-то надо, но это победили достаточно легко: поместили на экран прицел и сказали, что так и должно быть. С проблемами летающей камеры борются, опять-таки, достаточно традиционным методом: персонаж становится прозрачным, если мешает, а камера может вплыть практически ему в череп, если ей мешает стена.



ТЕХНИКА НА ГРАНИ

"Движок" взят от Unreal, с самыми свежими обновлениями, то есть уже от Unreal Tournament, так что визуальный ряд и шустрость гарантированы. Собственно, чтобы показать красоты, "третье лицо" весьма полезно — и наш герой будет красиво ползать, прыгать, карабкаться, висеть и раскачиваться на трапециях. Под это дело ему построят массу ловушек в аркадном стиле, чтоб жизнь медом не казалась, а все оставшееся от перепрыгивания ям время посвятят вколачиванию в стены гадких врагов. Противники обзавелись скелетами и приличествующей этому факту анимацией, что не может не радовать. А автоматическое уменьшение уровня детализации на далеких моделях позволит отображать заметно больше врагов одновременно.

Оружие, если вы еще помните фразы разработчиков о "первенстве геймплея", совершенно справедливо не ограничивается полным набором из сериала (хотя он, набор, разумеется, наличествует, дабы ублажить фанатов). Помимо прочего следует упомянуть маленькую, но приятную деталь: вторичный вид выстрела для бластера — это не оружие в традиционном смысле слова, а скорее инструмент. Пламя позволяет растапливать лед, выжигать замки в дверях и открывать запертые шкафы. Action, говорите? Ну-ну...

Кстати, лично я сильно удивился, узнав, что, несмотря на третье лицо и общую прыгучесть, управление персонажем будет довольно сильно упрощено: там, где он может как-то пробраться, он проберется сам. Нужно залезть на ящик? Нет проблем, просто подойдите к нему — все произойдет само собой. Надобно проскочить в дырку в стене?

Тоже несложно, упритесь носом в стену, и персонаж пригнется и полезет сам.

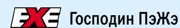
КТО ЭТО?

Неугомонная The Collective пробует новые решения практически во всем. Например, проблему интереса к повторным прохождениям игры здесь решили просто: дали трех персонажей, Sisko, Worf и Kira (их озвучивают те же самые актеры, что и в телешоу), за которых можно играть, и пустили каждого по своей сюжетной ветке. Время от времени друзья сходятся (здесь играется ролик на "движке"), общаются и идут дальше. А чтобы увидеть все уровни и попробовать свои силы в решении всех загадок, придется проходить игру трижды. За каждого — по разу.

Скромные 74 вида NPC и врагов, не считая мелочевки, создающей атмосферу, дают не только зрелищность, но и любопытные возможности. Во-первых, в свободное время можно прошвырнуться по всей космической станции и просто поболтать с населением, в изобилии ее обживающим. А во-вторых, это самое население можно и привлечь к правому делу борьбы за красные шары (эй, Бивис, он сказал "красные шары"!). Некая система общения с персонажами позволит не просто лепетать о погоде, но и давать им вполне серьезные указания.

Среди прочих обитателей нам обещают "real, morphing Odo", а также самих Nog'a и Morn'a, кем бы они ни были. И каждому будет дана возможность во время разговора шевелить губами в такт — под это дело закуплена и интегрирована в "движок" специальная технология. А уж скелетная анимация... И целая новая раса, отсутствующая в сериале, но созданная специально для игры... Впрочем, всего не перечислишь. Осталось только дождаться релиза.

Полуофициальный перенос даты выхода с первого квартала на весну уже состоялся, ждем, как пойдет дальше. Пока, судя по скриншотам, надежда на своевременный выход имеется. Да и "демку" одиночной игры обещают уже в ноябре. Ждем-с.

 Господин ПэЖэ

Все та же фирма Rebellion Studios, создавшая Aliens vs Predator, к концу декабря ударными темпами завершит нечто. Что конкретно, похоже, не знают даже они сами, а уж публика — тем более. То ли продолжение первой серии, то ли аддон, то ли, наконец, "Special Edition". Главное — соблюден основной принцип: много денег, мало работы.

Обещают, что уровни будут больше похожи на места, где происходит действие в оригинальных фильмах (корабль Nostromo из первого фильма о Чужих, подземка из "Хищника-2"). Добавят три новых вида оружия (обычный пистолет, нечто, стреляющее дисками за угол, и еще что-нибудь), а на десерт домучают-таки мультиплейер, так и не взлетевший в оригинальной игре. И будут продавать. А фанаты — покупать. А россияне — воровать. Так устроен этот поганый мир...

ОНЛАЙН ЗАПАЗДЫВАЕТ

Любители SWAT3, ждущие появления своей мечты, расслабьтесь. Да, одиночная версия выйдет в ноябре. А толку? Онлайновая игра будет выпущена, если вообще будет, что-нибудь в первом квартале 2000 года. Так что судьбой вам назначено долго и мучительно развлекаться с компьютерными врагами, а их будет аж 150, причем некоторые содраны с живых людей, работающих в офисе "Сьерры", вплоть до фотографий и особенностей AI.

Разработчики обещают, что наконец-то смогут заткнуть за пояс Rogue Spear (см. в нашей "зеленой" тетрадке), несколько отличающейся ориентацией на тактику, а не на стратегию. Поверим? Лучше сначала поглядеть, тем более что самое интересное запаздывает.

МНОГОСТРАДАЛЬНАЯ...

...Team Fortress 2, похоже, рано или поздно все-таки выйдет. Во всяком случае мы на это надеемся. Хотя оснований для оптимизма все меньше и меньше. А уж сроки предсказать вообще никто не возьмется. Недавно для работы над усовершенствованием "движка" Half-Life (каковой и будет задействован в будущей игре) был нанят программист Billy Zelsnack, ничем особо не примечательный, кроме длинной серии подохших в его руках проектов. Sabotage в Epic Games, Bombshell в 3D Realms, Prax War в Rebel Boat Rocker. Правда, неплохо? А заодно в сопровождающих это объявление разговорах из уст официальных лиц "Сьерры" прозвучали очень странные слова. Сначала: "До выхода Team Fortress 2 остается еще как минимум год", но, когда раздался возмущенный глас народа, эта фраза была быстренько заменена на более официальное (и еще более пугающее): "Выпуск Team Fortress 2 намечен на следующий год". Я, конечно, верю, что это означает первое января, но, извините, не очень сильно.

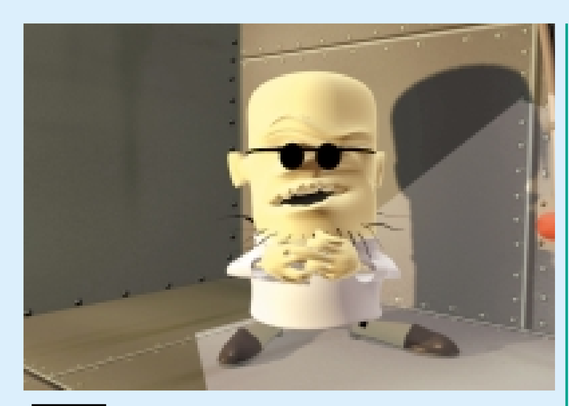
НЕУЖТО?

Вы еще помните, что некто Джон Ромеро собирался года три назад выпустить интересную игру под названием Daikatana? Не помните? И я, хоть и жду ее, забыв о пляжах Копакабаны, но уже начинаю сомневаться в том, что она когда-нибудь выйдет.

Однако, похоже, на Ромеро нажали всерьез, и работа пошла-таки. В конце сентября было обнародовано "официальное объявление" (то ли пятое, то ли шестое по счету), что Daikatana все-таки появится! И, вы не поверите, уже скоро, в декабре, причем не в абстрактном декабре, ни к чему не обязывающем, а в декабре нынешнего, 1999-го, года!

Давайте поверим еще раз, давайте дождемся еще одной даты и посмотрим, а вдруг и правда? Вдруг для PC и Nintendo 66, как обещано, версии выйдут к Рождеству, а для Color Gameboy (его мать) — в следующем году, а? Ведь такие шоты красивые...

EXE Господин ПэЖэ



Пятеро пришлых

ESCAPE FROM DOCTOR S

Gaumont Multimedia
Ubi Soft
www.ubisoft.com
Февраль 2000 г.

В тридевятом царстве, за морями-океанами, живет и бед не знает компания Gaumont Multimedia, славная своим мультсериалом **Escape From Dr. S** — этаким, знаете ли, South Park'ом для маленьких серпеньких человечков. Пятеро разноцветных особей пластилинового толка являются почетными и уважаемыми экстерриториальными героями, так что не требуйте от них слишком многого... Горджес, Кэнди, Стерео, Этно и Бад. Красноносый фиолетовый, толстый синий и тонкий желтый, двухголовый красный и головастый зеленый, и все поголовно — форменные инопланетяне, устроившие свой собственный маленький пикник на обочине.

Gaumont Multimedia делает игрушку о развеселой пятерке для Ubi Soft и уже изрядно повеселила публику симпатичными трехмерными сценками, в чем-то отдаленно напоминающими святое, то есть Neverhood. Чего только стоят безумный доктор Эс, желтоватый яйцеголовый субъект в темных очках, ненавидящий пришельцев, и его верный охотник за головами Болок! Надо сказать, что доктор Эс признает пришельцев исключительно внутри банок с формальдегидом, которых, кстати, в его секретной лаборатории полным-полно. И даже двухголовый Стерео не может сказать, что банка с формальдегидом есть предмет его мечтаний, так что... Так что — 500 диких локаций в закоулках Вселенной, коварные ловушки и засады на навозной фабрике, кошмарные приключения внутри гигантской ванны с ледяным паром и, наконец, к ужасу всех маленьких серпеньких человечков мира, в анатомической лаборатории, ждущей не дождущейся результатов вскрытия.

Придется признать, что жанр EFDS еще до сих пор точно не установлен — то ли квест с "головоломными элементами", то ли пазл-гейм с элементами квеста... Ясно, что, ползая по полоумным бэкграундам, все пятеро инопланетян будут зверски расправляться с подвернувшимися загадками. Разработка ведется уже полтора года, с повышенным вниманием к мельчайшим деталям, и люди, стоящие за мультипликационной серией, имеют к ней самое прямое отношение. Радует почти не передаваемое словами сочетание плоской мультипликационной анимации и трехмерных моделей, образующее совершенно концептуальный визуальный ряд. Даже, по, гм, оформлению упаковки местной туалетной бумаги видно. Юмор же вообще полностью внеземной.

Нет во Вселенной разумной жизни, нет...

EXE Маша Ариманова

Человек и пароход

ЛЮБИТЕ ЛИ ВЫ ПОЭЗИЮ ВОГОНОВ?

THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY

www.tdv.com
The Digital Village
www.tdv.com
Octagon Entertainment и Pan Interactive
www.octagon1.com
3-й квартал 2001 г.

Дуглас Адамс — великий человек. Не знаю, назвали ли его именем пароход, но, уверен, назовут, и очень скоро. Хотя бы за то, что он ознакомил человечество с ответом на вопрос Жизни, Вселенной и Всего Сущего. Те, кто не в курсе, могут немедленно узнать ответ, хотя в моем переводе с английского он несколько страдает. Ответ достаточно очевиден: 42.

Те, кто читал знаменитую трилогию (из пяти книг и нескольких радиопостановок, заметно отличающихся друг от друга), помнят, что планета Земля — не что иное, как компьютер, созданный мышами для вычисления вопроса Жизни, Вселенной и Всего Сущего и уничтоженный космическим флотом Вогонов, чтобы расчистить место для космического шоссе, которое так и не будет построено, поскольку на самом деле психотерапевты Вселенной... Впрочем, я отвлекся. Все равно никто дальше первой части не заходил, ведь переводилась на русский, по сути, она одна. Учите английский, учите! Английский — рулез!

Уничтожение Земли, как и следовало ожидать, не конец истории, а ее начало. Артур Дент и его знакомый с Бетельгейзе Форд Префект, успешно поймав попутную летающую тарелку (увы, не зеленого цвета, как мечталось, но и так получилось неплохо), благополучно спаслись и отправились в путешествие автостопом по галактике. А помог им в этом путеводитель. The Hitchhiker's Guide to the Galaxy, книга, замечательная во всех отношениях. Форд даже добился того, чтобы в ней появилась строчка с описанием планеты Земля: Mostly Harmless.

Как вы, возможно, догадываетесь, книга эта не бумажная (трудновато было бы возить с собой несколько больших небоскребов, забитых бумагой), а электронная, и связана она сквозь Суб-Эфир с главным зданием редакции, где в напряженных размышлениях о том, что съесть за обедом, рождаются самые точные сведения о Вселенной. А если они с ней расходятся — что ж, тем хуже для Вселенной, решением суда установлено, что в подобных случаях содержимое Путеводителя истинно, а Вселенная обязана ему соответствовать.

Так вот, великий писатель и чуть менее великий автор компьютерных игр (в свое время, в далеких восьмидесятых, фирма Infocom благополучно засушила скукой игру по той самой трилогии, а относительно недавно Адамс в лице своей компании The Digital Village порадовал нас квестом Starship Titanic), Дуглас Адамс в последнее время осуществляет два проекта, которые не могут не выкачивать литры слюней у каждого, кто о них услышит.

H2G2

Где-то я эту аббревиатуру уже слышал... Звездные войны? Арту, он же R2D2? Похоже, но не то. А-а, www.h2g2.com, конечно же. **Hitchhiker's Guide to the Galaxy**. Большие буквы заметили? Аббревиатуру оценили? Воо, это и есть Путеводитель, правда, не полная его версия, а ограниченная Землей и ее ближайшими окрестностями.

Как и великий оригинал, H2G2 имеет крупную надпись, выполненную дружелюбным шрифтом, "Don't Panic" на обложке (а точнее, на каждой странице Web-узла). Опять-таки, как и оригинал, создается и обновляется Guide добровольными Researcher'ами, исследующими на своей шкуре местные порядки. Коллектив редакторов, сидящий в центральной конторе, занят отбором и классификацией, но публикуется, по большому счету, вся пришедшая осмысленная информация. Рекомендую заглянуть и добавить побольше о России, а то как-то неприлично...

Впрочем, сам факт наличия на свете еще одного Web-сайта не является основанием для такой многострочной новости. Недавно произошли два события, от которых руки сами потянулись к клавиатуре. Первое: Guide скоро будет выпущен в виде самого настоящего, железного, устройства. Точь-в-точь такого, каким он должен быть. И это круто. Жаль, мы живем не там, где все это будет происходить...

ИГРА ОТ САМОГО

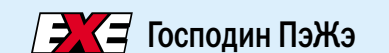
А вот и вторая новость, сладенькое — в конце обеда. После молчания, полного тайн, информация просочилась наружу. Фирма Адамса The Digital Village после успеха квеста Starship Titanic всерьез взялась за "игроизацию" первой из пяти книг трилогии. Достоверно пока известно немногое: во-первых, у игры, несмотря на далекий срок выхода (третий квартал 2001 года), уже есть паблишер: Octagon Entertainment договорилась со шведской фирмой Pan Interactive о финансировании и издании грядущего шедевра.

Известен и жанр (хотя, честно говоря, я с трудом представляю, о чем идет речь): real-time 3D arcade adventure. На сайте изготовителя, The Digital Village, даже есть разъяснение: что-то вроде Tomb Raider'а (его мать) и Mario 64 (извини, Фраг С., но туда же). Как им удастся запихнуть в игру собственно adventure и выполнить обещание сохранить в неприкосновенности сюжет и юмор оригинала — я не знаю. Но все равно верю, ведь лично Дуглас будет наблюдать за процессом.

Правда, наблюдение будет свысока, у руля игры стоит Адам

Шейх (Adam Shaikh), главный дизайнер и менеджер проекта. По его словам, серия книг Адамса создает среду, просто идеальную для компьютерных игр. “Глубины галактики, юмор и великолепные персонажи дают нам огромное количество ситуаций, откуда мы можем заимствовать, чтобы создать лучшую из возможных игру.” Ходят также слухи, что впоследствии будут выпущены игры и по остальным четырем книгам трилогии: The Restaurant at the End of the Universe; Life, the Universe, and Everything; So Long, and Thanks For All the Fish; Mostly Harmless.

Будем ждать. И верить. В конце концов, даже если игра не удастся — всегда можно будет перечитать гениальную книгу, правда?

 Господин ПэЖэ

Они ползут на свет-2

WARLORDS IV

SSG
www.ssg.com.au
Mindscape
www.mindscape.com
3-й квартал 2000 г.

Триллер из жизни вроде бы мертвых, но все равно живых, как Ленин, Warlords продолжается. Mindscape подтвердила свое намерение выпустить тайтл с ррреволюционно-провокационным названием **Warlords IV** примерно в третьем квартале 2000 года. Ожидается полнейшая пошаговость и “все то, что вы так любили в оригинальных Warlords I-II-III и уже не чаяли получить в позорных риалтаймовых Warlords Battlecry, о которых см. в прошлом УЧУ”. Самое же забавное в ситуации то, что SSI подрядилась издавать именно еретиков Battlecry с их богомерзким реальным временем, а более-менее прогрессивная Mindscape, так уж и быть, взяла на себя бремя распространять W4. Очевидно, что-то сдохло в сибирской тайге в районе поселка Малые Арбаты.

Итак, что мы можем ожидать? Нечеловеческие разрешения где-то в районе 1024x768, squad based combat, минимум 10 многопользовательских сценариев и знакомую до боли по предыдущим выпускам сериала магическую систему. Про неизменное место действия всех предшествующих и, надо думать, будущих Warlords, мир Etheria, мы уже и не говорим — он будет.

Теперь о том, чего мы ожидать ни в коем случае не можем, — это все остальное. Нововведений авторы боятся как огня, более того, решительно от них открещиваются. Нет, говорят, все у нас по-старому будет. Как десять лет назад. Вы и не заметите разницы.

Да, пожалуй, высказанные мной в прошлом УЧУ опасения, что каким-нибудь безумцам придет в голову лепить из Warlords Первую Трехмерную наподобие Braveheart, не имеют под собой никаких оснований. И лет через десять мы на этих страницам уделим несколько строчек анонсу Warlords IX — совершенно плоских, зато в разрешении 5180x3456. С полным anti-aliasing’ом.

EXE Андрей Ом

Поцелуй взасос

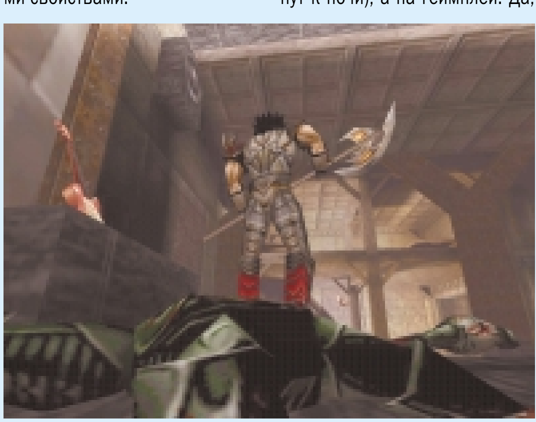
KISS: PSYCHO CIRCUS — THE NIGHTMARE CHILD

www.3rdlaw.com/psycho/intro.html
www.psychonews.com
Third Law Interactive
www.3rdlaw.com
Gathering of Developers
www.godgames.com
Конец 1-го квартала 2000 г.

Помните, не так давно (в июльском номере) я долго рассказывал о странной игре, которой никак не мог подобрать подходящие эпитеты. Вроде бы, с одной стороны, типичный блокба$тер, замешанный на крутом имени (группу KISS, надеюсь, представлять не надо), но с другой — есть в нем что-то, какая-то правильная сумасшедшинка, без которой в клуб Настоящих Игр не берут.

Время шло, **KISS: Psycho Circus — The Nightmare Child** катилась к релизу (а он, кстати, уже не так далеко, к концу первого квартала будущего года коробки должны появиться в продаже). Новости потихоньку просачивались, то в интервью кто-нибудь из разработчиков выронит кусочек лакомого сыра, то официальные лица приоткроют завесу на пару сантиметров, то в Интернете видеофильм с геймплеем появится.

И потихоньку начало складываться ощущение, что эту игру надо ждать. Надо следить и надеяться, что ничего в ней не испортят. А пока — давайте вкратце перечислим, что же нам грозит будущей весной. Пять миров (примерно четыре десятка уровней в сумме), около 25 видов монстриков, больше 12 типов оружия и 16 артефактов с хитрыми свойствами.



По словам разработчиков, KISS не вмешивается в процесс создания игры — при продаже лицензии были установлены некие разумные ограничения, но на этом все и закончилось. Лично Gene Simmons игру посмотрел, вежливо похвалил и с тех пор не забивает голову такой ерундой. И это клево.

Аналогичная ситуация и во всем остальном: основное внимание — не на тщательную проработку деталей лицензированных артистов (не будь Omikron, о котором см. где-то рядом, помянут к ночи), а на геймплей. Да, сюжет есть, да, основан на ранних выпусках соответствующих книжек комиксов Тодда Макфарлейна. Это важно? Да, но не очень. Тодд Макфарлейн и его люди на гланды тоже не давят, зато помогут в маркетинге.

А вот рассказы о стильных монстрах и возврате ко временам DOOM’а, когда на экране вполне могло встретиться и двадцать, и тридцать зверушек, звучат в каждом интервью, и это не может не утешать. Лично мне битва со скааржем, как бы захватывающа она ни была, не дает ощущения победы над природой. Ибо в роли сильного противника лучше видеть человека, а не робота. А вот вынести одним выстрелом из BFG целое стадо pink demon’ов — это другой разговор, победа видна невооруженным глазом. Для этого же в Nightmare Child придуманы крутейшие виды оружия для ближнего боя, одним выстрелом выносящие толпы монстров.

Более того, музыка KISS, хоть и лицензированная (шесть оригинальных песен), не будет единственной в игре. Культовый в некоторых кругах Will Loconto пишет и нечто “по мотивам KISS”, и просто музыку для игры. Причем, пишет в любопытном формате от Microsoft под названием DirectMusic, что дает возможность плавно менять характер музыки на лету (нечто подобное делалось в свое время для Shogo). И это замечательно — в конце концов, звук должен точно сливаться с картинкой, а песни KISS сочинялись для концертов, а не для отстрела монстров.

Лично я, как только отыграю в Daikatana, Wheel of Time и Diablo II, сразу же начну ждать KISS: Psycho Circus — The Nightmare Child. Чего и вам желаю.

Господин ПэЖэ

XXXX в космосе

EXPLORATION, EXPANSION, EXPLOITATION И EXTERMINATION. ОПЯТЬ

REACH FOR THE STARS

SSG
www.ssg.com.au
SSI
www.ssionline.com
Ноябрь 1999 г.

Одна из малоизученных, но забавных странностей подвида "игроки обычные, нехардкорные", обитающего на Западе, — это страсть к ремейкам. Ничего нам, говорят, не нужно, никаких новых идей. Слепите-ка нам лучше еще один клон MoO, да не простой, а такой, в который иг-

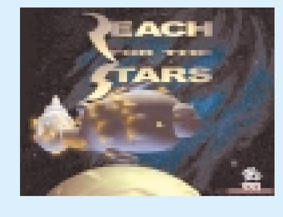
рали наши старшие братья лет 20 назад на бухгалтерских счетах и первых ламповых микрокалькуляторах!

Получите **Reach for the Stars**. Расписаться вот здесь ____________________________.

Спасибо. Have a nice day!

SPACE EMPIRE BUILDING

Совершенно, кстати, официальное название жанра. Чужедальняя австралийская SSG, работающая сейчас Warlords 4 (см. где-

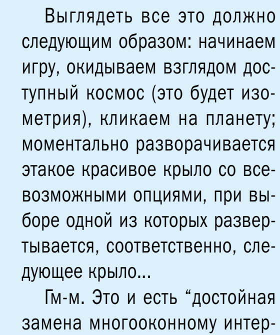


то в окрестностях) и Warlords Battlecry (см. в прошлом номере), влезла на антресоли и смахнула пыль с RftS, игры пятнадцатилетней (!) давности, в которую запоем игрывали наши прадедушки уже тогда, когда Сидушка Мейер только начинал задумываться о Civilization.

Чтобы получить представление о, возможно, грядущем в ноябре продукте, можно проделать следующую манипуляцию: взять лист features, скажем, старенького MoO2 или безвременно покинувшей нас Pax Imperia, и зачитать его перед зеркалом с выражением. Иногда контрапунктируя патетику незлобивым русским матом. Потому что ничего нового не предлагают: ну, право же, что это такое — множество уникальных рас, дерево технологий, бла-бла-бла, колонизация и бои?!

SSI, выступающая в привычной для себя роли издателя, однако, категорически отрицает такие банальности. И употребляет во всех пресс-релизах серьезное слово streamlining, означающее Умный Интерфейс, Простой Для Освоения и Универсальный для Всей Игры. В самом деле, на скриншотах виднеется что-то вполне себе нетривиальное, полукруглой формы и ярких цветов. Следует понимать, что SSG наконец избавит нас от изнурительного многооконного интерфейса, который даже брамин-йога может довести до истерики своей замороченностью? Еще грозятся, что в одном и том же окне мы сможем отдать приказ на производство корабля, начало боя, строительство нового здания и установление дипломатических отношений со слаборазвитой народностью земноводных.

Выглядеть все это должно следующим образом: начинаем игру, окидываем взглядом доступный космос (это будет изометрия), кликаем на планету; моментально разворачивается этакое красивое крыло со всевозможными опциями, при выборе одной из которых развертывается, соответственно, следующее крыло...



Гм-м. Это и есть "достойная замена многооконному интерфейсу"?.. Впрочем, не будем спешить с выводами.

ШО ЦЕ БУЛО? МАБУТЬ, НЛО?

Следующее заклинание, которое пытаются опробовать на нас хищные создатели, называется Ship Design. Удивительно, но здесь не обещают разветвленного дерева технологий и неимоверного количества видов двигателей и вооружения. Может, оно и к лучшему, если вспомнить тот кошмар, которым являлось создание кораблей, например, в Malkari или Starfleet Command. Компьютер, ясно, будет готов заняться дизайном собственноручно, но такого ему никакой здравомыслящий человек не позволит, верно, дорогие?

Теперь о наболевшем — о битвах. В глобальных космических стратегиях последнего времени эта часть отличалась такой неимоверной убогостью, что теперь просто автоматически должно стать лучше. Хуже уже некуда.

Итак, боев избежать не удастся. Это первое. В боях придется участвовать лично. Это второе. Правда, намечается присутствие самого последнего стратегического писка моды — indirect control, то есть, как и положено военачальнику, мы не будем ни ползать среди юнитов, тыча их каждого носом во врага, ни равнодушно просматривать сводки с фронтов. Все должно работать вот как: первоначальная диспозиция задается компьютером без всякого нашего участия. Смотрим, ужасаемся и загружаем подчиненных приказами, потом давим местный аналог End Turn и наблюдаем результат. По ходу действия можно будет корректировать побоище, но, опять же, про резиновые рамки и "point & тык" можно со спокойной душой забыть.

Пока все выглядит прилично, однако нельзя не упомянуть о детали, за которую игре почти наверняка больно достанется от именно той целевой аудитории, на которую она рассчитана, — хардкорных старцев.

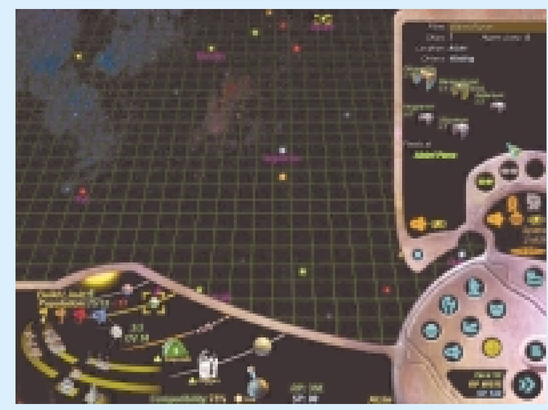
В общем, вместо одной глобальной миссии "Захвати Вселенную" здесь будут сценарии. И миссии.

Вообще же, SSI и SSG, хвалясь своим детищем, употребляют термин "grandpa of computer games" и говорят, что дедуля будет приодет, напудрен и вообще выглядеть молодцом.

Но здесь они немного того, опоздали. Дедушка давно почил.

EXE Андрей Ом

P.S. Гм-м. Как говорится, и снова конкурс, гм-м. ББ, этот магнат легальных коробочных игрушек, трясет меня за плечо и просит вставить в текст следующие слова: ТОМУ, КТО... помедленнее, пожалуйста... я не умею так быстро печатать... и уберите руку с плеча... ОТВЕТИТ НА ВОПРОС, КОГДА УЧУ ВПЕРВЫЕ РАССКАЗАЛ О ПРОЕКТЕ Reach for the Stars (год, номер, страница), Я (то есть не я, а он, ББ) ПОДАРЮ ЧТО-НИБУДЬ ОЧЕНЬ ЦЕННОЕ, НАПРИМЕР ИГРУ Rogue Spear. Все слышали? Немедленно вспоминайте! Приз-то один, надо поспешить. НУ А ПИСАТЬ (это опять ББ) НАДО НА garry @game-exe.ru. УДАЧИ!



Неспешное великолепие "Семерки"

LEGION

7 Studios
www.7-studios.com
Лето 2001 г.

Уже поздно разбираться, кто у кого умыкнул идею (и было ли это на самом деле). Очевидно, сама эволюция жанра стратегий обозначила направление, в котором им, "несчастным", суждено развиваться. Однако отсчет пошел: кто первым выпустит реальный, осязаемый, а главное — правильно разрекламированный продукт, тот и станет формальным родоначальником нового подвида, а то и целого жанра игр (при этом мало кто вспомнит, что подобные, хоть в чем-то, игры выходили и раньше).

На самом же деле, персонификация юнитов, превращение их из стада пушечного мяса в набор самостоятельных, уникальных и по-своему оригинальных личностей — процесс более чем естественный. При всей привлекательности положения "вершителя виртуальных судеб", отправляющего десятки и сотни безымянных солдатиков в горнило вселенских войн, знание своих подчиненных "в лицо" и по имени придает игре совершенно другой облик. Все-таки, несмотря на известную долю "стадности", человеческие коллективы опираются именно на межличностные отношения. Сей факт просто должен был в конце концов затронуть и игры.

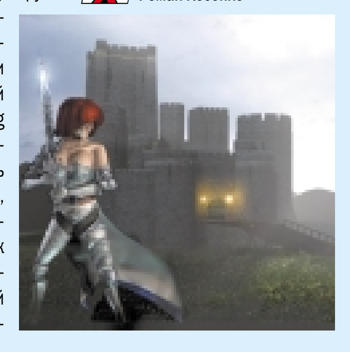
Поняли это не только в Blizzard (см. в прошлом номере материал, посвященный Warcraft III), но и в 7 Studios, делающей игру **Legion** и образованной группой товарищей, имеющих не меньшие права на звание отцов-основателей жанра стратегий. Ведь если Blizzard дала нам (среди прочего) WarCraft и StarCraft, то нынешние "семь студиозусов" в свое время работали в Westwood и подарили миру такие вещи, как Dune 2 и Command and Conquer. Основные действующие лица 7 Studios уже были упомянуты на страницах нашего журнала (#46), это Эрик Йео (Erik Yeo), директор по дизайну (в прошлом ведущий дизайнер серии Command & Conquer, вплоть до Tiberian Sun), и Льюис Петерсон (Lewis Peterson), исполнительный директор компании. Со времени нашего последнего сообщения появилось не очень много официальной информации, вернее сказать, что ее не появилось вообще. Сайт компании не блещет излишней информативностью, содержа лишь графическую композицию, претендующую на некоторую художественность, и краткое сообщение о том, что информация "скоро будет". При этом "скоро" длится с середины сентября (судя по тегам, оставленным в коде страницы ее "генератором", MSWord 9). Тем не менее из сообщений других источников можно выделить две, нет — целых три основные идеи проекта.

Во-первых, разработчики нацелились в первую очередь на рынок Sony PlayStaion 2. Хотя Legion официально разрабатывается и для PC, и для PSX 2, его многостаночность просто сквозит в речах главных идеологов. При этом несколько странно звучат их "соседние" высказывания о том, что "мы получаем удовольствие от своей работы" и "из-за относительной новизны PSX 2 нам не придется конкурировать с движками 2-го и 3-го поколений". Есть тут какое-то наивное несоответствие, эдакая смесь искусства ради искусства и острой жажды коммерческой выгоды...

Во-вторых, игра будет относиться к несуществующему пока (так по крайней мере обрисовывают ситуацию авторы) жанру, цитирую: "action/strategy (с ударением на action)", но по описанию вполне подошла бы и под анонсированный Blizzard'ом "role-playing strategy". Несмотря на разницу в названиях — суть путаницу в терминологии, — идеи похожи до мелочей. И там, и здесь игрок получает под свое командование ограниченный контингент личного состава, с которым и будет выполнять игровые задачи, при этом потеря любого героя необратима, а иногда и фатальна. В качестве упомянутого RPG-наследства выступает возможность постепенного развития своих подопечных, реализуемая посредством распределения очков-характеристик, полученных от увеличения "опыта" персонажа.

И последнее, возможно, самое важное, так как вышесказанное не столь уж ново и интересно. События игры развернутся в эпоху короля Артура и рыцарей Круглого Стола, во времена, когда только создавалось это благороднейшее из королевств. Как вы думаете, вам пойдет Эскалибур?

EXE Роман Косенко



Акулы капитализма

FORD RACING

Empire Interactive
(разработчик/издатель)
www.empire.co.uk
Осень 1999 г.

Если помните, в Midtown Madness было целых два настоящих "Форда", чем мелкософтовцы несказанно гордились. А вот Empire Interactive, что на Британщине, по мелочам размениваться не стала и... откупила у дяди Генри совершенно неподъемную лицензию — чтобы порадовать нас, соскучившихся по "Фордам", игрой **Ford Racing**.

Автомобильчики Ford Motor Company мчатся где-то в Европе, забивая конкурентов по FIA World Rally Championship. Точнее, автомобильчик — раллийная модификация Ford Focus, построенная на базе "лучшей машины всея Европы и окрестностей". А Empire уже стоит наготове со своим "дайте, дяденьки, покататься". На Американщине в противоестественных гонках по овалам Кубка Уинстона некий Taurus выигрывает подряд 15 гонок сезона. И Empire тут как тут со своим чемоданчиком, откуда в загребущие руки фордовцев перекочевывают стопки мелких купюр с непереписанными номерами. Explorer, GT-90, концепт-кары — ничто не спасется от охотников EI. В клетки своей грядущей игрушки Ford Racing они согнали аж двенадцать перепуганных до полусмерти моделей, европейских и американских, что-то лопочущих по-своему маленьких "фордиков".

Чтобы бедняжкам не было скучно, для них придумали десяток каких-то там трасс, но это неважно. В EI не хотят, чтобы ихние кейсы с деньгами пропали даром, и воспроизводят захваченные автомобильчики на всю катушку. В мельчайших деталях, с полностью жизнеподобной физикой и, уж конечно, с необъятным списком технических настроек. Авто разведены по пяти классам, дабы не смущать серьезную симуляторную публику противоестественными сочетаниями.

Режим "карьеры", как известно, штука хорошая, особенно если там участвуют еще и 80 (!) оппонентов: начинаем дело сосунком-любителем, потом завоевываем успех и уважение публики продвинутыми профессиональными подвигами, нас замечают серьезные дяди и летят, летят навстречу с богатыми контрактами либо с распрекраснейшими спонсорскими предложениями. А мы копим, копим денежки, перебегая от спонсора к спонсору и из команды в команду, дабы в конце концов основать свою собственную, независимую. Вот тогда-то настоящая красивая жизнь и начнется...

Выйти Ford Racing со всеми своими отлицензированными машинками должна в ноябре сего года, одновременно на PC и неких "консолях". Имена не разглашаются, за что и спасибо.

EXE Фраг Сибирский

Тысячелетие

И ВСЕ, ЧТО К ЭТОМУ ПРИЧИТАЕТСЯ...

DEVIL INSIDE

http://perso.wanadoo.fr/ gamesquad/games/Dinside.htm
Gamesquad
Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com
Ноябрь 1999 г.

Человека, который написал сценарий к Alone in the Dark, звали Юбер Шардо (Hubert Chardot). Потом он создал студию Lyons и — бесследно исчез. Пришло время, и Шардо, этот Говард Ф. Лавкрафт adventure-жанра, вернулся из ада, чтобы отомстить... то есть, я хотел сказать, чтобы продолжить свое благородное дело. На базе Lyons возникла Gamesquad (Лион, Франция) — компания, делающая под руководством г-на Шардо для Cryo Interactive, как здесь принято выражаться, “игру тысячелетия”, **Devil Inside**.

В последнее время разработчики обычно не унижаются до указания жанра собственного шедевра, а уж если и называют свою религиозную принадлежность, то обязательно в какой-нибудь дикой самопальной форме (“ролевой походовик”, вспоминаете?). В данном случае мы имеем дело со всего лишь “action/investigation/adventure”. Не так плохо, как могло бы быть.

RESIDENT EVIL 2000 EDITION

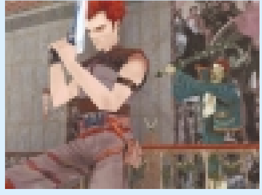
Скажу правду. Как бы там ни было, а в Devil Inside верить особо не хочется, Шардо там или не Шардо. Потому как и патетически претенциозным сюжетом, и кривоватыми скриншотами игра больше напоминает Resident Evil, нежели Nocturne. Во всяком случае “движок” по своим “тактико-техническим”, озвученным скупо и уныло, более подходит для приставочных “психологических триллеров”, нежели для. Главный герой — отставной коп из Лос-Анджелеса, горбатящийся на кабельный канал, специализирующийся на паранормальных явлениях, — как будто только что соскочил с ролика какого-нибудь там “Теккена”. Виновато в этом дикое красное сооружение на полицейской головушке, точь-в-точь из тех причесонов, что, по святому убеждению искалеченных своей эстетикой японцев, и представляет собой самый-пресамый панковский гребень крутого чиста мериканьского пацана. Кстати, по именам главных героев кое-что о сюжете можно сказать, правда ведь? Так

вот, этого зовут Дэйв. Тяжелый случай, господи...

Ну а некий зеленоватый господин в кожаной куртке с острым воротником и несколько легкомысленных красных кедах является, по идее, кровожадным серийным убийцей по прозвищу Ночной Ревун, пойманным в 1994-м, казненным в 1998-м и воротившимся из преисподней в 2000-м. Вернулся он, как нетрудно догадаться, не один, а с тридцатью девятью новыми знакомыми. О профессиональных убеждениях нетрудно догадаться по их способам перехода в мир иной: газовая камера, виселица, электрический стул... Милые ребята, короче. Кто-то предпочитает шотган, кто-то вышедшую из моды бензопилу, кто-то пушку Гэтлинга, а кто-то вымахал за время пребывания на том свете до таких размеров, что способен вести только рукопашный бой. Злобные демоны оккупировали симпатичный особнячок с привидениями на Голливудских холмах. Ну-ка, способен кто-нибудь предугадать, что там у них случится дальше?

KNOCKIN' AT THE DEVIL'S DOOR!

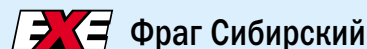
Ну да, кабельный канал решил пожертвовать своим лучшим репортером во имя благородного дела прямого включения и кучи рекламных роликов в перерывах, а репортер взял и всех положил, вспомнив боевое полицейское прошлое. Скучно, девушки... Кровища, мясо, циклопическая базука на плече — телевизионщики, что с них взять. Но! В добрых традициях Shadow Man'а (отменный сюжет которого, кстати, вырос из не менее классной серии жутких комиксов неимоверного изящества и красоты), физическая рас-



права с гадами — это полдела. Надобно еще произвести духовную КОНТРОЛЬНУЮ расправу, путем проникновения в потусторонний мир, разнесения там всех в клочья и закрытия семи адских дверей. И вот эта-то работенка точно не для тупицы Дэвида...

Эта работенка для дьявола! Самого натурального, первоклассного дьявола, что сидит себе посиживает у экс-полицейского инсайд, а потом выходит на ту сторону и... Разменивает всех на медные пятаки магией и проклятьями и закрывает семь адских дверей, правильно-правильно. Нормальный такой дьявол, в черном комбинезоне и с крылышками. А зовут его... зовут его Дива. Точнее, ее зовут. Ну да, а вы думали, какого пола дьявол может гнездиться внутри тупого лос-анджелесского копа? Кстати, Devil Inside — это еще и название развеселого шоу на том самом кабельном канале.

Выйти вся эта радость намеревается вот-вот, в ноябре. Месть старика Шардо грядет!


Фраг Сибирский

А за ними зажигались города

URBAN CHAOS

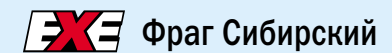
www.urbanchaos.net
Mucky Foot
Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com
Осень 1999 г.

Название игрушки, что разрабатывает окопавшаяся в аглицком городе Гилдфорде маленькая Mucky Foot Productions для большой Eidos, претендует на что угодно, кроме самости. Вокруг плодится столько “урбанов”, что я поначалу принял **Urban Chaos** за один знакомый спецназовский боевик, потом за отдаленно знакомую экшен-стратегию с криминальным уклоном, а потом решил, что это случайная приблудная RTS. А на самом деле UC — TPS'истый TPS, совсем не революционный, разве что несколько повышенной масштабности, одновременно нацеленный на “персоналку” и, свят-свят-свят, PSX.

Сюжета там нет, да это и к лучшему, если в главных героях (ГГ) ошиваются переквалифицировавшийся в бандюки полицейский Роупер и разухабистая “неинтеллигентная” девица Дэрси. Всю историю успешно заменяет дежурная фраза про Нострадамуса-который-не-облажался. Конец света, паника в городах, разгул преступности и тому подобные мелкие радости. Вообще же, именно паникующие вовсю города намереваются сыграть роль уровней, и главный упор делается на продвинутый интеллект всего их населения. Население с продвинутым интеллектом делится на три категории: мирные жители (МЖ) , бандюки (Б) и копы (К). Б продвинуто терроризируют МЖ, гоняя их по улицам и потихонечку выводя в расход. МЖ, в свою очередь, продвинуто бегают от Б, дикими криками призывая на помощь К, которые, проявляя энтузиазм, выносят как немногочисленных Б, так и большую часть подвернувшихся под горячую руку МЖ. Не менее, надо заметить, продвинуто.

А улицы загромождены транспортными средствами МЖ и К, которые угоняют Б, сирены воют, выстрелы гремят... Одним словом, все как в Детройте. Упомянутые же выше ГГ наблюдают за беспределом с безопасной крыши здания, а потом спускаются и выносят в рукопашной всех уцелевших, угоняют все, что еще не угнали, и вообще делают добрые и полезные дела. Обещана даже возможность брать Б живьем, на радость К.

Количество скриншотов на официальном сайте просто неимоверное, причем утверждается, что последние картинки отличаются от изначальных, как небо от земли. Ну, возможно, только это довольно-таки неприглядное небо. PSX-ориентация еще никому не добавляла красоты, ребяты. Не музейные экспонаты, однозначно, — нечто кривенькое, в духе раннего Fighting Force или позднего Die Hard Trilogy. На “Ларку” не похоже, одна радость.


Фраг Сибирский

Напалм дает жару

ВЕСТИ С БОРОДИНСКИХ ПОЛЕЙ: ПЕРВЫЙ В МИРЕ НАПОЛЕОН В ПОЛНОМ 3D

GREAT WARS: NAPOLEON 1805-1815

MiST Land
Fox WorldWide
Конец 1999 г.

Вы, конечно, помните проект Bestiary и зеленоградскую команду MiST Land. "Кошки-мышки" в полном 3D, разрыв отношений с российским публикатором, финансовый кризис в стране, поиск нового издателя — мы старались не забывать о ребятах и периодически рассказывали о том, как идут у них дела. Несмотря на все злоключения, MiST

Land сдаваться не собирается и твердо намерена игру доделать и издать. Команда продолжает жить и работать, во многом благодаря маниакальному упорству ее лидера — Виталия Шутова (известного также как Napalm).

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ОХОТЫ НА ЗАЙЦЕВ

Между тем пути, которые MiST Land выбирает для достижения поставленной задачи, неподготовленному человеку могут показаться весьма загадочными. Недавно Виталий поведал нам страшную тайну: MiST Land делает сейчас новую игру. Варгейм. Про Наполеона. 1805-1815 гг., все дела...

После затянувшейся на полчаса минуты молчания мы осторожно поднялись на ноги и внимательно посмотрели на одетого, как обычно, в милитаристическом стиле Виталия. Неужели напряженная работа над проектом и жизненные трудности все же сломили его разум? Как человек, за плечами которого общежитие МИЭТ и штурм четырехсотого автобуса, мог взяться за такое дело?

Не волнуйтесь, друзья мои. У нас есть ответы. Да, действительно, **Great Wars: Napoleon 1805-1815** (а именно так, безыскусно и строго документально, называется новая игра) можно назвать "варгеймом", ибо в игре не будет ни экономики, ни производства юнитов, ни игры в "переодевание". 21 миссия, три кампании, встроенная энциклопедия и победный конец в количестве 1 (одной) штуки. С другой стороны, Great Wars вполне можно назвать "тактическим симулятором", ибо идет игра в реальном времени, ни о каких "хексах" знать не желает, хвастается полигональным рельефом и юнитами и, самое интересное, претендует на полную физическую достоверность.

Словом, при удачном раскладе MiST Land станет автором первого в мире варгейма про Наполеона в полном 3D. Согласитесь, звучит солидно. Среди духовных лидеров рождающейся игры Виталий особенно выделил Fields of Glory (MicroProse, привет ветеранам!) и Warhammer: Dark Omen. Для самых недогадливых поясняю: Great Wars делается на "движке" от Bestiary. Таким образом MiST Land метко убивает батальон зайцев: мастерит крайне необходимую в туманном Альбионе игру, зарабатывает себе на жизнь, приобре-

тает ценный опыт и, наконец, доводит до ума графический "движок", столь необходимый для завершения "Бестиария".

НАЕДИНЕ С ИГРОЙ

Что там про Альбион? Издатель Great Wars — британская фирма Fox WorldWide, ранее в производстве игр замечена не была. Контора имеет филиалы по всему миру, в России — один из них. Боссы Fox приняли стратегическое решение: заняться игровым бизнесом и открыли новое отделение. И тут появляется в защитного цвета штанах Виталий "Напалм" Шутов и предлагает идею с Наполеоном. А вместе с идеей — демонстрирует Bestiary. Далее следуют рукопожатия, салют, праздничная суматоха, MiST Land уверенно форсирует один milestone за другим, а британское руководство тайком смахивает слезы радости и умиления. Последний кадр — демо-версия Great Wars, которая вот-вот должна появиться на игровых сайтах по всему миру.

Корреспондентам .EXE было позволено прикоснуться к "деме" чуть раньше всех остальных обитателей Интернета,

В горах народ спокойный

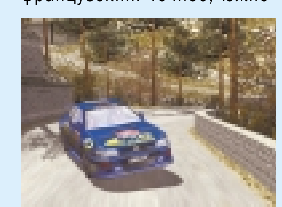
RALLY RACING SIMULATION

Ubi Soft (разработчик/издатель)
www.ubisoft.com
Март 2000 г.

Ubi Soft и серьезные симуляторы не очень-то хорошо совместимы. Ну, "Рэйманы" там всякие, аркадные гоночки — это мы понимаем и даже одобряем, а вот с "Формулой-1" взаимоотношения у французов так себе... Formula 1 RS, Monaco GPRS2 — за каждым словом слышится тяжелый профессиональный удар Хорнета.

Но как-то раз... как-то раз судьба свела за одним обеденным столом ответственных за упомянутые выше образцы симуляторной мысли игрового и графического дизайнеров, а также главного художника и ведущего разработчика, немедленно — за десертом — решивших искупить свою вину и сотворить нечто не менее серьезное, но попроще, попроще и тихоходней. Словом, патриархально-классическое. Нечто большее, чем езда на детских картингах, но меньшее, чем гонки на драгстерах. Нет-нет, не бои на выживание тракторов "Беларусь", но похоже. Раллийный симулятор **Rally Racing Simulation**.

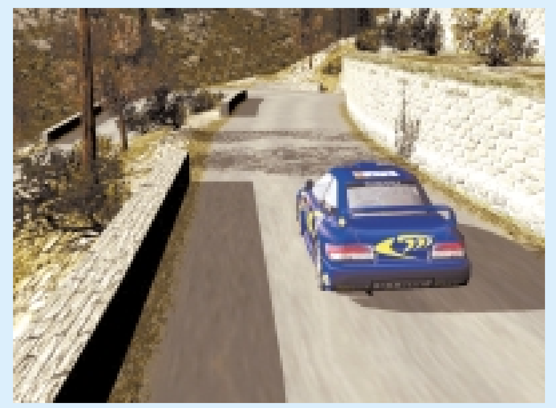
Меня никогда не приглашали на "Париж-Даккар", и вопиющие отличия между разбросанными по миру чемпионатами данного заслуженного вида колесного (с гусеницами было бы куда проще, а?) спорта не режут мне глаз. Как не трудно, хе-хе, догадаться, Ubi Soft интересует чемпионат глубоко французский. Точнее, южно-



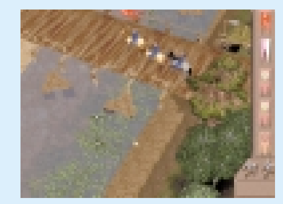
французский. Один из самых сложных, говорят.

Французские Альпы. Горы и все, что к ним прилагается. Всего 360 километров дорог — асфальт, снег и грязь, подъемы, спуски, перевалы и серпантины. Туманные и дождливые эффекты, опять же, с нами не расстанутся ни на одной из 18 трасс, как и полный дорожный комплект сменных суток. От заката до рассвета, и наоборот. В общем, 30-40 километров узкой горной дороги залпом, одним глотком, без остановок и передышек.

Главным светляком Ubi как раз и является мысль о том, что, мол, лучше бы сконцентрироваться и на славу отгрохать один-единственный известный чемпионат со всеми нюансами,



и корреспонденты остались вполне довольны. Внешний вид Great Wars действительно очень близок к Dark Omen, если не принимать во внимание полигональных юнитов. Трехмерные лошадки водят головой и сучат копытами, всадники размахивают саблями и падают замертво, а в процессе приближения камеры стремительно обрастают деталями, увеличивая количество полигонов с 60 до 600. По мнению все тех же корреспондентов, интерфейс управления требует



дальнейшей проработки, в частности, совсем не помешает движение камеры от мыши.

Игра обещает осенить нас гениальной простотой Gettysburg! и Fields of Glory. Несколько отрядов, пара формаций, два режима поведения... вот, в общем, и все. Никаких излишних наворотов — все должно быть весело и без особенных заморочек. Это не значит, что Great Wars будут игрой примитивной — продуманные карты местности, настоящая физика и (надеемся) толковый AI должны сделать происходящее интересным.

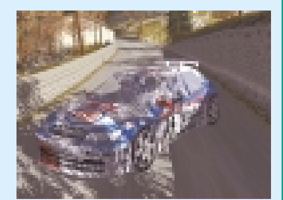
ВО ИМЯ ВОЙНЫ

Как и любой варгейм, Great Wars претендует на историческую достоверность. Виталий клянется и божится (во имя правильной войны и здравого разума играющих), что все в игре "имеет исторический аналог", а спецлюди перелопатили тонны спецлитературы, изучая наряды, обычаи и культуру того далекого времени. Это доказывает, что сотрудники MiST Land умеют не только писать на C++, но и читать, что не может не радовать.

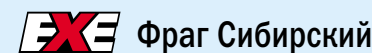
Игра должна выйти в свет в конце этого года. Кто будет издавать Great Wars: Napoleon 1805-1815 в России — пока не ясно. Судя по двоеточию в названии, ребята не исключают возможности обкатать свой "чудовищный" engine и на других полководцах. Ну а "Бестиарий" MiST Land с присущим компании оптимизмом планирует выпустить весной 2000-го. Ждем. И дружески ловим на слове. Чего (дружбы то есть) не обещаем при рецензировании. Ни "Наполеона", ни "Зверинца". Такова наша доля...

Олег Хажинский

тонкостями и подробностями, нежели распылять усилия по всему белу свету. Взяли, значит, семь сотен фотографий да 18 часов видео и пошли воспроизводить перекрестки горных разъездов. Заодно смоделировали штук тридцать автомобилей. Цифры, цифры, цифры... По 500 параметров на каждый кар, причем изменение любого должно быть заметно невооруженным глазом, хоть вручную, при помощи гаечного ключа и домкрата, хоть автоматически, посредством приведения твердых частей авто в соприкосновение с твердыми частями Французских Альп. Машинка будет натурально разваливаться на составные части, что не слишком благоприятно сказывается на езде быстрой и комфортной. Ну, скажем, деформированная решетка радиатора не подарок для двигателя. А столкновение на скоростях настоящих джигитов — просто еще одна цифра в статистике дорожно-транспортных происшествий с летальным исходом. Кажется, никто из видных раллистов раньше и не вспоминал о том, что все мы смертны, а водители — особенно.



С вождением традиционно планируется соблюсти мифический баланс между раллизмом и развлекательностью, заставить нас чувствовать дорогу под колесами и с закрытыми глазами входить в управляемый занос. Горы, любимая Франция, скольжение на ручнике черт знает куда... Романтика.

 **Фраг Сибирский**

Автобан "Звездный"

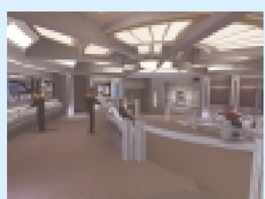
STAR TREK: VOYAGER — ELITE FORCE

www.ravensoft.com/eliteforce
Raven Software
www.ravensoft.com
Activision
www.activision.com
Конец 1999 г.

Несмотря на разброд и шатания (или благодаря им?) в армии поклонников "Звездного пути" (фэны классического Star Trek'а не признают любителей Star Trek: Next Generation, те же знать не желают Star Trek: Deep Space Nine, а все вместе они на дух не переносят почитателей Star Trek: Voyager), игра **Star Trek: Voyager — Elite Force** от Raven Software по мотивам последнего из упомянутых сериалов, несомненно, относится к категории "ожидаемых". И связано это не только с ее тематикой, хотя, разумеется, желающих прогуляться по Вояджеру (судя по визгу и писку в форумах) хоть отбавляй, а уровни игры в точности соответствуют внутренностям оригинального спейсера. Удивляться тут, кстати, нечему — дизайнеры и художники в Raven отменные, а полный карт-бланш от Paramount Pictures, вылившийся в свободный доступ ко всем архивам фильма, только играет разработчикам на руку. Между прочим, некоторые элементы оформления сериала рисовались в PhotoShop'е... и без лишних заморочек были прямиком перенесены в игру.

Еще одна выигрышная сторона игры — ее "движок". И без того великолепный engine последней модели производства id Software подвергся традиционному тюнингу. Среди главных новшеств числится система скриптов ICARUS (вы, кстати, заметили, что в последнее время стало модно давать собственные имена даже отдельным компонентам "движка"? если раньше разработчики мерились просто списком поддерживаемых технологических решений (color lighting, volumetric fog и т.д. и т.п.), то теперь каждая их идея получает собственное имя, чаще всего не несущее определенного смысла). Так вот, ICARUS призван привнести в Elite Force еще больше "киношности" и атмосферы, чем в Half-Life. Как? Запросто! Развитие скриптовых событий в Elite Force будет в значительной степени зависеть от действий игрока. Если какая-нибудь тварь в порыве скриптового настроения схватит и потащит куда-то вашего напарника, удачный выстрел обязательно заставит ее изменить свои намерения, а освобожденный сослуживец незамедлительно вернется в строй. Как говорят сами разработчики, "мы не намерены использовать скрипты для создания тривиальных анимационных сценок за закрытыми дверями, они (скрипты) нужны нам для того, чтобы описывать игровые события, в которых игрок сможет принимать непосредственное участие". Немного заковыристо, но в точку.

Интересная история вышла с самым традиционным сетевым режимом (deathmatch). Дело в том, что Paramount Pictures истерически против смерти (даже игровой) любого мало-мальски значимого персонажа сериала. Из-за этого Raven пришлось вы-



думать для дефматча новое название — holomatch и популярно объяснить кинодеятелям, что в этом режиме якобы сражаются не сами персонажи, а лишь их голограммы, а значит, настоящей "смерти" героев не будет. Кроме "голоматча" и CTF (Capture the Flag) разработчики (по словам продюсера игры Джона Тама (John Tam) планируют вернуть несправедливо "забытый" кооперативный режим, к тому же удачно вписывающийся в общую концепцию игры. Для этого, помимо возможности проходить основную сюжетную часть совместно с друзьями, будут созданы специальные миссии, рассчитанные на слаженные командные действия (к примеру, оборона критических частей корабля от вражеского десанта, продвигающегося одновременно по нескольким направлениям).

Словом, "Звездный путь", кажется, становится нам все милее и милее...

Роман Косенко

Жил-был фотограф. Один

УШИБЛЕННЫЙ МОЛНИЕЙ

GREENTWIX

www.alawar.com/greentwix/
Alawar Entertainment
www.alawar.com
Дата выхода не объявлена

Кому как повезет в этой непредсказуемой суматошной жизни. Кого-то пригреет совсем неньютоновским кирпичом производства местного керамического завода, кого-то не по-тайсоновски свалит гонконговско-триадный грипп.

Нашему же герою с фотоаппаратом, рожденному суровыми зауральскими разработчиками квестовых недр из Alawar Entertaiment (Новосибирск), выпала иная стезя. Его коварно подкараулили и по полной программе отзомбировали. И что нашла в нем инопланетная безумь — вопрос из вопросов.

НА НАШ ВЗГЛЯД

Ни кожи ни рожи! Закоренелый холостяк! Фанат безалкогольного пива с похабным названием! Оголтелый коллекционер пробок! Впрочем, в приличном обществе о вкусах не спорят. Суть в другом, так сказать, околосюжетном развитии. Не успел прозомбированный гражданин с фотоаппаратом вкусить всех прелестей этого весьма необычного состояния, как его настигла совершенно случайная, то ли зи-образная, то ли зю-образная молния. И под весомым воздействием сего природного катаклизма вдруг прозрел несчастный и понял, что готовится тотальная оккупация нашенского многострадального шарика (затасканный вопрос “почему вся внеземная братия зарится на и так тесную планетку?” уже давным-давно вышел из моды) путем ускоренной перековки рядовых обывателей в рядовых рабов, исполнителей любых приказов чужеродных властей.

И дал себе клятву прозомбированный и обратно отмолнированный герой: не есть, не спать, не дремать, не перекусывать, пока гуляет по тихим улочкам, обильным свалкам и запутанным канализационным переходам подобная ему нечисть. И начал, неутомимо щелкая затвором (не тем затвором, что вы подумали), выявление неблагонадежных!

О конечных результатах этой беспощадной борьбы против кошмарного подчиненного будущего мы узнаем после выхода означенного жития.

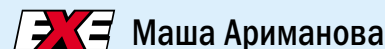
ФРУСТРИРОВАННЫЕ РОЗЕТКИ

Пока же удовлетворимся следующими красноречивыми намеками на квестоподобный сюжет. У фотокора (да, он фотокор местной газеты... но все равно — ни рожи ни кожи!) постоянная тяга ко всему электричествоносному, начиная с вульгарных розеток. Я, конечно, осваивала азы физики в объеме школьного курса, в силу чего искренне не понимаю, как его толстые пальцы пролазят в те узкие дырки. Впрочем, в приличном обществе о розетках не спорят, и о выключателях тоже. Еще у работника объектива заметен постоянный интерес к соседке, успешно разведенной с алкашом-мужем, к ее малолетнему отпрыску, к их наглой, вечно голодной кошке. Лужа, широко раскинувшаяся у соседского крыльца, тоже не обделена вниманием. В общем, сплошной квест, изощренно пронизанный фрейдистско-ницшеанскими мотивами и пазлическими ходами. Сюда же пристегнется и ночное кладбище, и другие, не менее штампованные достопримечательности паршивого, в смысле конвейерности, городишка.

Ежели бы все происходило на родной дерново-подзолистой, с ароматом далеких ферм и близкого, давно не ремонтированного коллектора, под ругань склочных соседушек и забивание “козла”, то фора у анонсируемой игрушки была бы отменная, и никто не стал бы волноваться из-за “движка” Locust (трехмерного, кстати, водящего дружбу с разновсяческими ускорителями, а значит — способного на многие графические подвиги, чистым квестам досель как бы и не свойственные) и прочих игровых внутренностей.

Впрочем, здесь не место ни панегирикам, ни, тем более, преждевременным некрологам. Это — всего лишь новость, первая, но, надеемся, не последняя. Читайте наши новые репортажи из Гринтвикса в следующих УЧУ-номерах.

Нет, почему же все-таки инопланетная безумь выбрала этого невзрачного фотографишку?..


Маша Ариманова

Конвейерная сборка

ICEWIND DALE

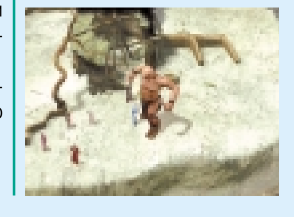
www.interplay.com/icewind/
Black Isle Studios
www.blackisle.com
Interplay
www.interplay.com
2-й квартал 2000 г.

Изготовители ролевых (и не очень) игр из Interplay решили в очередной раз порадовать поклонников жанра RPG и, в особенности, Baldur’s Gate. Практически сразу после признания факта работ компании BioWare над глобальным проектом Neverwinter Nights, появилось еще одно небезынтересное сообщение. А именно о существовании ролевого проекта, получившего название **Icewind Dale**.

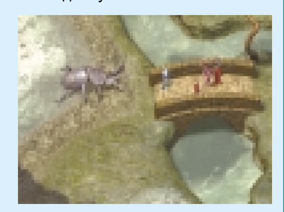
Игра является идейным продолжением нашумевшего в свое время проекта Baldur’s Gate и, как видно уже из названия, не собирается покидать гостеприимные пределы Forgotten Realms. Именно в трилогии Icewind Dale от популярного фэнтези-автора Роберта Сальваторе (Robert Salvatore) появляется столь любимый подавляющим большинством игроков темный эльф рейнджер Drizzt Do’Urden. Что ж, неплохой “географический” выбор со стороны Interplay. Жаль, что на этот раз ожидать эпической истории не приходится. Авторы решили внести немного разнообразия в процесс балдуроброжения и собираются сконцентрировать свои творческие усилия на создании максимального числа подземелий.

Вы не ослышались. Прославленный BG собирается слегка опопсеть, стать чуть ближе к столь любимой даже у квакеров (вспомните хотя бы старика ПэЖэ) Diablo. С самого начала игрок сможет создать всю партию из шести героев — метаниям по Forgotten Realms в поисках достойных напарников приходит конец. Центрального персонажа, вокруг которого должна, по идее, вращаться сюжетная линия игры, тоже не предвидится. Будьте готовы обнаружить около 6 основных областей и более 50 уровней dungeon’ов, раскиданных в самых разнообразных и примечательных уголках Icewind Dale.

Итак, dungeon hack’n’slash. Black Isle Studios, ролевое отделение Interplay, решила делать



игру, для которой старый “движок” от BG подходил и подходит меньше всего. Согласитесь, скитания в тонких кишках канализационного коллектора под городом Baldur’s Gate были не самыми волнительными или хотя бы интересными. Особых обещаний о каких-то переделках или апгрейдах engine’а пока тоже не слышно. Зато уже заявлены 70 монстров Icewind Dale, около сорока из которых будут абсолютно новыми, доселе не использованными в предыдущих ролевых проектах Interplay. Зато доступные пользователю



расы, классы и оружие не получат вообще никаких изменений. Что, кстати, очень и очень странно. Лишь experience cap обещает быть поднят до 13-15 уровня по AD&D-расценкам, что означает чуть большее, чем в BG количество заклинаний. Зато, в силу глобальной озабоченности авторов подземельями, диалоги с NPC и вообще социальная жизнь персонажей оказываются под серьезной угрозой. Какие собеседники могут встретиться в презренной норе гоблинов? Разве что редкие пленники или такие же искатели приключений, которые смогут на ограниченное время присоединяться к вашей партии и действовать совершенно независимо от ваших пожеланий. Такая вот суровая вещь!

Подобное положение дел открывает довольно интересные перспективы для сетевых баталий. “Движок” специально оптимизируется под режим coop multiplayer, минимальная сюжетная линия не обязывает к долгим скитаниям в поисках настоящего экшена. Только вряд ли сетевой вариант BG/ID сможет соревноваться с безумным драйвом той самой Diablo 2, о которой так долго говорят милые сердцу большевики из Blizzard. Так что не стройте иллюзий, коллеги.

EXE Александр Вершинин

Эльфы

в топке паровоза

КОГДА ТЕХНОЛОГИЯ ССОРИТСЯ С ВОЛШЕБСТВОМ

ARCANUM: OF STREAMWORKS & MAGIC OBSCURA

www.sierrastudios.com/games/arcanum/home.html
Troika Games
www.troikagames.com
Sierra Studios
www.sierrastudios.com
2000 г.

Железной рукой продолжает наводить порядок в собственных рядах славная компания Sierra. Одни команды уходят, другие занимают их место. Так, онлайновый проект Middle Earth полностью лишился собственных авторов. Все предыдущие разработки выброшены на свалку истории, а ролевую игру с этим названием будут делать совсем другие, удобные руководству Sierra люди.

ВРЕМЯ ПОШЛО!

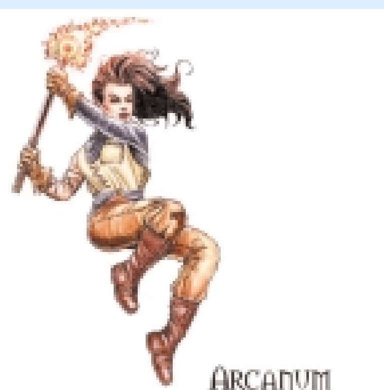
Впрочем, Sierra занимается и минимальным созиданием. Недавно она взяла под свое крыло первый проект компании Troika Games, получивший название **Arcanum: Of Streamworks & Magic Obscura**. И, надо отметить, история игры действительно крайне забавна и достойна внимания.

Вы никогда не задумывались, почему время в фэнтези-играх застыло на отметке “феодальное средневековье”? Идеальные условия для магических упражнений? Быть может. Но что произойдет со всеми этими эльфами, гномами, ограми и орками, когда тень Технического Прогресса настигнет их маленькие королевства? Troika утверждает: наступит полный Arcanum.

Представьте себе эльфа с характерными длинными ушами, но во фраке и с тросточкой. А какой управляющий фабрикой получился бы из достойного гнома! Огры подходят на роли костоломов или телохранителей, в то время как типичную рабочую силу прошлого века, наших друзей негров, заменяют недалекие орки. Словом, примечательно. Но хуже всего, что магия и технология буквально терпеть друг друга не могут! Когда около сложного устройства типа паровоза реализуется мощное заклинание, в негодность приходят оба объекта — spell обнуляется, а паровоз можно списывать в металлолом. Не очень логично, но, опять же, весьма оригинально.

FALLOUT ПО-ЭЛЬФИЙСКИ

Учитывая тот факт, что главные действующие лица фирмы Troika претендуют на звание “создателей Fallout”, не стоит удивляться знакомому изометрическому виду Arcanum. Равно как и решительному отсутствию любых проявлений “классовой борьбы”.



Классов больше нет! Есть лишь важные для выживания умения и ограниченный набор физических характеристик персонажа.

От количества всевозможных путей развития героя голова буквально идет кругом. Шестнадцать (16!) школ магии

обеспечивают около 80 видов заклинаний, в то время как 8 технологических умений позволяют сделать более 50 научных открытий. Остальные 16 skill’ов покрывают не относящиеся ни к магии, ни к технологии lock pick, gambling, healing, communicating и прочие полезности. Таким образом, гном будущего сможет с легкостью совмещать в себе магические таланты какого-нибудь Гендальфа и научную гениальность Эйнштейна. Были бы свободные для распределения experience-очки!

С магией все понятно, но что делает технология? Перечислим хотя бы все восемь дисциплин Firearms (оружие то бишь) skill’а: Smithy, Mechanical, Gunsmithy, Electrical, Anatomical, Therapeutics, Chemistry, Explosives. Не очень понятно, при чем здесь медицина, но будем предполагать, что знание анатомии позволяет целиться в сердце, а не левое ухо. Стоит освоить эти предметы — и вы сможете с легкостью собрать небольшой пулемет “Максим” из подручных средств. Жаль, нельзя заставить его кидаться молниями. Или все-таки можно?

С течением лет, по мнению ребят из Troika, совершенно исчезает такая штука, как фэнтезийный alignment. С нами больше нет хороших, плохих, нейтральных. Есть лишь репутация, зависящая от конкретных поступков. Опозорьте себя неблаговидным деянием, и вы уже не сможете избавиться от постыдного прозвища на протяжении всей оставшейся игры. Все правильно, нечего отнимать конфеты и праздник у беспомощных младенцев.

ЕСЛИ Я ВЕРНУСЬ...

На вооружении у Troika пока нет ни единого скриншота, только эскизы. Зато речь уже идет о разрешении 800x600 и 16-битной палитре. 3D-акселераторов не предвидится, так как старая фоллаутская заповедь запрещает делать какие-нибудь клоны игры не в 2D. Значит, снова спрайты! А еще выбор между походовым и real-time-режимами в ходе боя. И от восьмидесяти до ста часов игры — от начала и до конца. Авторы слабо надеются на replayability — благодаря возможности генерировать и воспитывать совершенно разные по своим умениям персонажи, но сетевой режим все-таки готовят. Сможет ли клон Fallout иметь multiplayer? На это стоит посмотреть, равно как и на диалоговую систему Arcanum. Конкуренция с самой культовой нелинейной RPG — штука опасная. Даже для бывших участников разработки той самой культовой игры.

EXE Александр Вершинин

Не везет им в смерти...

ЭТО ЕЩЕ НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО ИМ ВООБЩЕ НЕ ВЕЗЕТ

JANE'S F/A-18

Jane's Combat Simulations
www.janes.ea.com
Electronic Arts
www.ea.com
Январь 2000 г.

После мгновенной и страшной гибели A-10 Warthog от Jane's (Origin, работавшая над проектом вместе с Jane's под началом Electronic Arts, объявила о своем полном переключении на онлайновые проекты) общественность замерла. Все ждали, что подобная судьба постигнет и еще одну джейнсовскую разработку — **Jane's F/A-18**.

К счастью, Origin не имела отношения к этому, очередному, симулятору "Хорнета", а потому нам можно не бояться. Работа над ним продолжается.

ГЕНЕАЛОГИЯ

Этот "Хорнет" является прямым потомком джейнсовского же F-15. При его создании были сделаны

выводы из всех уроков, которые эта игра за время своей жизни преподала девелоперам.

Разумеется, буквально все (в первую очередь графический engine) подверглось дальнейшим усовершенствованиям — как дань эволюции. Но сама концепция тоже претерпела существенные изменения. Теперь мы имеем дело с одноместным палубным истребителем-штурмовиком.

"Авианосное" происхождение нового сима первым делом сказалось на структуре миссий... Но — обо всем по порядку.

ИТАК, КАМПАНИЯ

Полудинамическая. Ветвящаяся. Судя по всему, почти такая же, как во Flanker 2.0. Разработчики даже употребляют понятие "фаза кампании", причем в том же смысле.

На самом деле, подобный исход был вполне закономерен. Конечно, полностью динамическая кампания, генерирующая неповторимые задания, — это хорошо. Но чистые pre-scripted-миссии в подавляющем большинстве случаев более интересны (ручная работа, как-никак). Отсюда делается простой вывод: истина лежит где-то посередине.

В игру будут включены мини-кампании (по 6-12 миссий в каждой) и то, что называется Grand Campaign (порядка сорока миссий). Дело происходит в 2002 году над Кольским полуостровом. В России опять кто-то восстал. А потому Америкой в ход был пущен атомный авианосец "Рональд Рейган" (на данный момент еще недостроенный). Ну а на авианосце тусуемся мы...

МОДЕЛЬ

Моделей тут много. Модели тут брутальные. По отношению к оригиналам. Тот же F-15 показался мне каким-то дохленьким (тогда я все же решил, что так и надо; как выяснилось, был прав). F/A-18 в исполнении тех же авторов также окажется довольно тяжелой штуковиной. Его максимальная скорость будет 1,6M с пустыми пилонами и 1,2M с полной загрузкой. Не больше.

Авторы (привлекшие к работе, ясное дело, настоящих пилотов) столкнулись с таким интересным эффектом. Оказывается, электродистанционная система управления делает полет все менее похожим на настоящий — таким, каким мы привыкли его видеть... Не удивляйтесь, если не сможете сорваться в штопор — этого не позволяют бортовые компьютеры.

Что еще... Посадка на авианосец. Полностью смоделированный радиообмен (давненько мы такого не видели). Шатающаяся палуба. Детально просчитанная модель взаимодействия гака с тросами финишера. Похоже, все это будет очень солидно.

Модель повреждений. С вашим самолетом ситуация ясна. Все в соответствии с современными стандартами. Но вот другая "фича" — серьезная модель повреждений наземных (а также надводных) объектов — пока распространена гораздо реже. А здесь возможна даже такая ситуация: бензовоз, прошитый пушечной очередью, взрывается, и этот взрыв повреждает другие машины автоколонны.

НУ И ВООБЩЕ

О графике долго говорить не стоит — вот скриншоты. Можно предположить, что мы увидим существенно улучшенную версию того, что было в F-15, — а F-15 смотрелся весьма неплохо. Об аудиоэффектах никаких вестей пока нет.

Вообще же надо заметить, что идея неплохая. F/A-18 — это тоже "народный герой", по типу F-16. Но, как ни странно, последний хороший симулятор с его участием мы видели довольно давно. Так что момент назрел.

Жаль, конечно, A-10. Но ничего не поделаешь. А жизнь, как говорят в таких случаях, продолжается.

EXE Андрей Ламтюгов

Лиха беда начало

ULTIMA ONLINE 2

www.uo2.com
Origin
www.origin.ea.com
Electronic Arts
www.ea.com
3-й квартал 2000 г.

Компания Origin и ее большая мама Electronic Arts снова на коне, в центре скандала. Новостные издания еще не успели опубликовать официальный пресс-релиз Origin, касающийся открытия широкой публике ее нового онлайнового проекта **Ultima Online 2**, как "пионер онлайновых просторов" организовала первый судебный иск вокруг новорожденного продукта. Здорово. Так держать!

Не знаю, что бы делала Origin, если бы не некто, скрывающийся под кличкой Dr. Twister. Этот продвинутый индивидуум практически мгновенно опубликовал на своем UO2-сайте (uo2.drtwister.com) в десять раз больше информации, чем выжали из себя авторы игры. Для компании это был дар божий. Объявив, что Dr. Twister выложил на всеобщее обозрение строго конфиденциальные документы, Origin предъявила ему и членам его семьи (!) судебный иск.

Итак, кто он, наш герой? По его собственным утверждениям, Твистер является всего лишь студентом вуза и обладает целой россыпью посвященных разнообразным RPG сайтов. Кстати, многие из них весьма грамотны в новостном плане, хотя остальные содержат откровенно хакерскую информацию. Тем не менее Origin остается единственной компанией, постоянно пытающейся с кем-нибудь судиться, — достаточно вспомнить почетное выдворение поименованных "читеров" из UO, странный суд с собственными же клиентами по UO или публичную ругань со старейшими фанатами из клуба Ultima Dragons.

О скрывающемся за ширмой "Ultima Online 2" проекте можно только догадываться. Разработчики, разумеется, доходчиво объясняют, что это самая лучшая в мире онлайновая игра, "потому что ее делают самые лучшие профессионалы в этой области". Цитата. Речь мимоходом заходит и о полностью трехмерном "движке", не являющемся потомком образца из Ultima IX: Ascension. Наконец, самое интересное: Ричард Гэрриот (Richard "Lord British" Garriot) не имеет прямого контроля над UO2. Он предпочел заняться новой, безымянной пока игрой, оставив лавры начальников господам Старру Лонгу и Джефу Андерсону (Starr Long, Jeff Anderson). Последние ограничиваются обещаниями создать "мир, в котором пользователи будут концентрироваться не на проблеме накачивания персонажа и приобретения виртуальных благ, а будут стараться стать настоящими членами онлайнового общества". Ради этой святой цели в жертву масс-маркету были принесены даже Восемь Принципов Аватара. Следование им станет ультимативной целью для продвинутых игроков. Остальным же придется довольствоваться многочисленными квестами, охотой на монстров и сражениями друг с другом. Впервые в Ultima появится понятие "расы". Рас будет целых три штуки, и люди станут лишь частью населения виртуального мира. Будем надеяться, что авторы не забудут старых приятелей Аватара gargoyles и, конечно же, собратьев его главного соперника по имени Guardian. Представляете себе красных обезьяноподобных существ с горящими желтыми глазами, с улюлюканьем гоняющихся за мирными пекарями, шахтерами и кузнецами?

Между тем UO останется в онлайне даже после старта UO2. EA и Origin никак не хотят терять совершенно халявные миллионы долларов от десятков тысяч подписчиков Ultima Online. В программе усовершенствований "первой из онлайновых" введение групп, PK-рубильника и расширение земель. Видимо, Everquest все-таки сильно попортил кровь UO — ведь все объявленные Origin обновки есть не что иное, как четкое повторение самых выигрышных сторон EQ от Verant.

EXE Александр Вершинин

Гладиаторы будущего

BLITZ — DISK ARENA

Southend Interactive
www.southend-interactive.com
Дата выхода не объявлена

Вот ведь как получается... Классифицировать **Blitz — Disk Arena**, игру, над которой работают умельцы из Southend Interactive, с налету у меня не получилось. То есть вообще. Хотя, по сути, это просто симулятор Blitz.

Быть может, вы спросите меня, а что такое "blitz"? И я отвечу: Blitz — это новый вид спорта из нашего будущего, каким оно видится воспаленному воображению г-д разработчиков. По этому поводу у них даже заготовлена большая и интересная история, довольно детально описывающая как зарождение Blitz, так и процесс его популяризации вкупе с последующей легализацией.

Сначала, по неизвестным причинам, рухнула политическая система всего мира. Подавляющее большинство государств развалились, а их место заняли крупные (очень) корпорации, быстро взявшие под контроль почти все сферы бизнеса. Оставшиеся не у дел мелкие жулики, не иначе как от скуки, занялись подпольным букмекерством. Сначала они организовывали просто "бои без правил", потом кто-то решил разделить бойцов на две команды по четыре человека в каждой, положить в центр поля небольшой металлический диск, а по краям поставить пару ворот. Команда, забросившая диск во вражеские ворота (предварительно противники традиционно избивали друг друга до полусмерти), считалась победительницей. Так появилась забава под названием Blitz — дикая смесь регби с гладиаторскими боями, неожиданно быстро завоевавшая популярность и начавшая приносить организаторам солидную прибыль, вследствие чего вскоре легализованная...

Southend Interactive разработала свой собственный engine с весьма убедительными параметрами, удивительно близкими к "движку" Decay от шведской компании Insomnia Software (см. .EXE #45). При этом еще более странно, что в чем-то похожи не только сюжеты этих игр, но и скриншоты. Чудеса? Отнюдь, за сюжеты не скажу ничего, а вот насчет графики подозреваю, что все дело в bump-mapping'е, применяемом обоими "движками", и "правильном" (суть динамическом) расчете освещения.

Так или иначе, в основе игры приличная идея ("левизна" сюжета не в счет) и хороший (с виду) engine, дело остается за геймплеем. Известно о нем, правда, довольно мало. Ясно, что будет несколько режимов, в том числе single match, tournament, league (отличается от турнира постепенным ростом характеристик бойцов вашей команды) и multiplayer по локальной сети или через Интернет; будут и боты. Но это все. Пока — все.

EXE Роман Косенко

Устами младенца...

КОЕ-ЧТО О МОЛОДЫХ И РАННИХ "АБРАМСАХ"

STEEL BEASTS

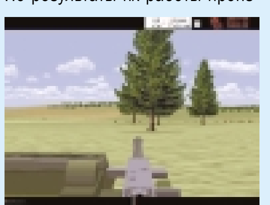
eSim
www.esimgames.com
Конец 1999 — весна 2000 гг.

Не так давно мы уже писали об игре **Steel Beasts**, которую создает практически никому не известная компания eSim (см. .EXE #3'99). Но время шло, информация все появлялась, и пришла пора вновь вернуться к теме.

Скажем сразу: такое чувство, что если у eSim получится, то майкропрозовский M1 Tank Platoon II может оказаться не у дел.

САМОРОДОК?

Фактически, почти вся eSim — это ее глава, Эл Делани (Al Delaney), плюс еще человек пять. Но результаты их работы производят впечатление. Оказывается, даже в наше время можно писать очень приличные игры, располагая совсем небольшой командой и вовсе не имея издателя с денежками.



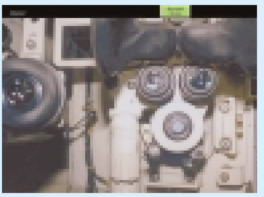
Для начала — о скриншотах. Не так уж и плохо, верно? Особенно, если учесть, что существующая на данный момент бета-версия Steel Beasts не дружит с 3D-ускорителями. Поле боя имеет размер 11x12 километров, и эти километры — по крайней мере на упомянутых скриншотах — выглядят весьма симпатично. Равно как и хорошо узнаваемые модели техники.

Короче говоря, по скриншотам о мощи разработчика судить нельзя.

ГРУБО И ЗРИМО

В качестве главных героев в Steel Beasts задействованы "Абрамс" модификации M1A1 и "Леопард" модификации 2A4. Хотя в природе уже существуют M1A2 и 2A5 соответственно. Почему так? Потому что источники фактических данных лучше всего знакомы именно с такими машинами. Этот штрих к портрету говорит о многом — для разработчиков реализм симулятора стоит на первом месте, перевешивая даже стремление ввести в игру ультрасовременные модели техники.

Некоторые технические нюансы SB абсолютно уникальны. Чего только стоит возможность пережечь лазерный дальномер при слишком активном его использовании (в жизни такое действительно бывает, но почему-то никто из разработчиков не обращает на это внимание).



А стрельба с ходу? Если вы заняли место наводчика, то любимый пейзаж с перекрестьем в центре временами будет сменяться изображением боевого отделения танка. Понимать это надо просто: едем, трясет, а глаз к окуляру, знаете ли, не приклеен.

А еще может зашиться радио. Результат однозначен: перестает поступать информация о противнике, замеченном другими машинами. Еще один уникальный момент.

Кстати, о боевых местах. Здесь их два. Командир и наводчик. Механику-водителю можно отдавать команды. Причем присутствует и такой режим: указать желаемую позицию танка мышью прямо на пейзаже. Подобная схема уже использовалась в Force 21 от Red Storm Entertainment и показала себя очень неплохо.

СВОИ И ЧУЖИЕ

Режима кампании в SB пока что нет. Есть только набор жестко заданных миссий, к которым привязан вражеский AI (он действует по заранее разработанному плану).

Дружественный AI также имеет место быть. Далеко не все боевые единицы на поле боя подчинены непосредственно вам; у многих есть свои собственные задачи.

Наиболее интересным является самый низкий уровень AI. Говорят, что командиры танков умеют сами находить естественные укрытия. Надо помнить, что в игре реализованы довольно сложные правила видимости целей; к примеру, AI может застукать вас по облаку пыли, которое каждый танк неизбежно тащит за собой. А еще компьютерные человечки грамотно выбирают цели и умеют правильно определять место и время для постановки дымовых завес.

Короче говоря, с этим, кажется, тоже все в порядке.

ЖДАТЬ И НАДЕЯТЬСЯ

Отсутствие издателя ставит перед спецами eSim массу проблем. В игре нет многих вещей, просто необходимых для настоящего, большого, танкового симулятора... да и для современной компьютерной игры вообще. Нет пехоты и авиации (вот это хуже всего). Список машин весьма невелик. Режимы кампании и многопользовательской игры отсутствуют как класс. И, опять же, поддержка 3D-ускорителей очень бы не помешала, хотя и без нее вроде бы картинка неплохая.

Остается только надеяться, что добрый дядя с деньгами все же найдется. Если же этого не произойдет, то eSim планирует издать Steel Beasts самостоятельно.

Но хочется надеяться на лучшее. Похоже, вещь того стоит.

EXE Андрей Ламтюгов

Кровь героев

DRAGON'S BLOOD (DBTS2)

Virgin Interactive Entertainment
www.vie.co.uk
Interplay
www.interplay.com
Начало 2000 г.

Отшумевшую в сентябре ECTS еще долго будут поминать недобрым словом в, без сомнения, бодром и работящем коллективе УЧУ-авторов. Помимо невразумительных демо-версий, наглухо забивших мелкокалиберные винчестеры, что несут к заветной цели смахивающие на наркоторговцев специальные разносчики жестких дисков, вялое лондонское чудо-юдо выразило себя в "эксклюзивных" пресс-релизах, похожих на обрывки перехваченных радиопереговоров. Статические шипы и хрипы там, как водится, заменяют какие-то совершенно отвязанные от сурового минимума текста скриншоты.

Dragon's Blood от VIE/Interplay — одна из многих. Полюбить за красивые глазки мешает устойчивая DBTS-направленность развеселых средневековых скриншотов (впрочем, неофициальное название игры — именно Die by the Sword 2, так что полюбить все же придется), а за невиданные обещания — тот самый, задетый бваной Скаром RPG-элемент, что пихают куда ни попадя в каком угодно положении. Основная великая мысль, она же идея, DB (без всяких TS) — три класса персонажей (как у них), развитие опыта (как у них), а все остальное — как у нас и любимой Ларочки. Не спрашивайте только, какие три класса... Воин-отец, священник-сын (точнее, священница, жрица — но не суть) и маг-святой дух, вот какие. Классическое, высеченное в камне триединство. Те самые заклинания и целительные чары, мечи и проклятья, что использовались еще в псевдографических

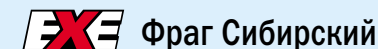
экшен-РПГ, более известных как "хак унд слэш". Правда, собственно тэпээсный (от TPS, конечно) жанр DB трактует классику весьма вольно, и вряд ли кто-нибудь из вас будет удивлен зрелищем солидной святой матери, порхающей через пропасти в затяжном сальто, и ползающего на карачках представительного магистра волшебных искусств. А воин... ну да ладно, это же Interplay, родоначальница фехтовальных искусств, ей можно, наверное.

Видимые (на шотах) вражины отвратительны и громоздки. Может, кто помнит такую Nightmare Creatures и тамошних склеенных из папье-маше страшилищ, расползающихся по всем швам от собственной страхолюдности? Так вот, совсем не похоже. Самые обычные закованные в стальные доспехи ярко-красные африканские носороги, только что почище на вид и приятней на запах.

Вообще же, вся недолгая история DB (дата рождения — январь-99) состоит из трех вполне квейковских "хабов", в каждом из которых приютились по девять маленьких этапов, плюс еще один уровень Хранителя Врат, или, говоря человеческим языком, босса. Всего врагов семнадцать, число боссов же нетрудно угадать, ежели поднапрячься. Значит, начинаем от восьмифутовой (ну... два с половиной метра) инсектоиды под наименованием Матка, заканчиваем Драконьим рыцарем и Псом из ада. Любой, кто не способен представить себе даже самого завалящегося Драконьего рыцаря или Пса из ада, — лоботомированный баклажан. Извините.

С оружием совсем плохо — пока четыре вида на всех. Воина, мага и жрицу четырьмя видами прокормить непросто... Передерутся. Так что каждая штуковина апгрейдится аж пять раз. Навороченный до пятого уровня меч со встроенным сопроцессором швыряется раскрасивыми огненными всполохами. Очень мило.

В общем, вас предупредили. Чтобы не было неожиданностью.

 Фраг Сибирский

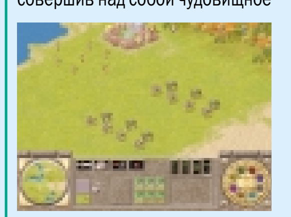
Смерть бессмертным!

KOHAN: THE IMMORTAL SOVEREIGNS

TimeGate Studios
www.timegatestudios.com
Дата выхода не объявлена

Странная, братие, тен-ден-ци-я наблюдается в последнее время: призрак бродит по планете, призрак Might & Magic. Которые Heroes. Age of Wonders и Disciples, о которых см. в нынешнем УЧУ, Armageddon's Blade и Warlords 4, о которых пока не см., но скоро, и вот теперь **Kohan: The Immortal Sovereigns**.

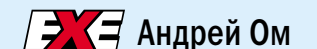
И пусть вас не сильно смущает реальное время (игра носит громкий официальный титул real-time fantasy wargame) — оно здесь явно приблудное, чужое. Разработчики пошли на этот шаг, совершив над собой чудовищное



насилие, и наше им за это суровое соболезнование, но все равно — местный риалтайм будет небывалым хардкором. В самом хорошем смысле этого слова: продвинутая боевая система будет учитывать не только тип территории, на которой будут происходить разборки, не только погоду и нечто по имени company efficiency, но и такие аспекты, как мораль войск, умения, дальность зоны визуального обнаружения, близость собственного бастиона и еще с десяток параметров. На что будет похож усложненный таким образом поединок, лучше не задумываться во избежание нервного срыва и перегрева лобных долей головного мозга. Ах да, юнитов под нашим началом будет до двухсот человек (или они исчисляются штуками?) единовременно. На некоторых скриншотах виднеются конные соединения Дракул — это одна из местных рас. Ну и ничего смешного. Кстати, вы знали о состоящем на вооружении российской армии огнемете "Буратино"?..

Что еще? Слово fantasy значит именно то, что значит: спеллы, драконы, мечи и герои, большего нам пока не рассказывают. В местном королевстве Khaldun (Кхалдун, однако) проживает раса бессмертных, которые... Дальше продолжите сами. Чтобы избежать гомерического хохота игроков и ядовитых замечаний прессы, а также заодно сэкономить на дизайнере и сценаристе, TimeGate переложили значительную часть своей работы на дюжие плечи рендомайзера (в просторечии — генератор случайных карт и, что забавнее, квестов). Это дало повод вставить в список features пунктик об unique replayability.

А так ничего особенного. Пока.

 Андрей Ом

Теория “Большого взрыва”

Космическая феерия в трех эпизодах с комментариями и лирическими отступлениями

Тему этого номера мы посвящаем

HOMEWORLD

Не ждите рассуждений о революции в жанре, новом слове в мире RTS и прочих пустяках. Как бы ни хотелось нам сделать из мухи слона, Homeworld останется тем, чем является, — ИГРОЙ, в которую хочется вернуться, образцом качества и стиля, камертоном, с помощью которого в ближайший год мы будем измерять чистоту звучания других игр. Это самое главное. Ниже по течению вы найдете всё. Восторженную (но ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО объективную!) рецензию, громадное интервью с главными дизайнерами игры, рассказ о первых последователях великого культа (а Homeworld — это культ, возражения не принимаются, настаивающие на прекословии подлежат утилизации) и даже немножко тактических советов из первых рук.

Возможно, вы уже прошли Homeworld до конца. А может, даже и не знаете, что это такое (господа, вы невежды!). Мы постарались сделать так, чтобы интересно было всем.

Андрей Ом

...Именно так, если верить современной науке, появилась Вселенная: Большой Взрыв, если угодно, Big Bang. То, что было раньше, подошло к своему логическому концу, и новый мир, извините за пафос, родился в многотысячеградусном пламени. Я, правда, думаю, что он родился после орбитальной бомбардировки системы Карак звездным флотом Kushan. Да, пожалуй, так оно и было...

HOMEWORLD

Мечты имеют отвратительное свойство сбываться. На днях вернулся Кейн, я вам писал о нем, мамо. Его не было много лет, но вот недавно он ввалился со своим вещмешком, прокричал: "One vision — one purpose" и — куда-то сгинул, пообещав в дверях надолго не пропадать. Кажется, он отправился на свалку истории, хотя я не уверен... В прихожей уже шумят зеленомордые слюнявые орки, пугающие своей полигонистостью и всякими чужеродными элементами, ну да вы уже и сами все это знаете.

И еще одна мечта, мамо, имела неосторожность стать реальностью: теперь у нас с вами есть Самый Красивый Космос и Самое Полное 3D. Теперь спокойный голос пилота отвечает на наш приказ: "Engaging surface bombardment, sir", и одно только перемещение армад вызывает священный трепет. Поразившие в свое время наповал "Звездные войны" с их чудовищными планетарными разрушителями и роями истребителей, виденные лет 13 назад в одном из самых первых видеосалонов, наконец повинуются движениям моей мыши. Чего теперь, спрашивается, ждать и о чем мечтать?! Разве что о сиквеле Homeworld... Нет, положительно, мечтам лучше оставаться мечтами.

Hyperspace jump successful

Индустрия шла к HW давно, то разгоняясь до крейсерской скорости, то надолго увязая в кюветах. В историческом экскурсе нет нужды: достаточно пролистать подшивку УЧУ за пару лет, и эпическое полотно "Блеск и нищета жанра RTS" перед вами. Все помнят опрометчивую фразу из прошлого номера .EXE: "Homeworld — это революция"? Забудьте. Виноват, гишпанская кровь, погорячился. Но это простительно — первая реакция потерпевшего почти всегда характеризуется как "четкий ступор". Ибо красиво, красиво очень.

На самом же деле, после почти месяца запойной игры, становится ясно: это просто очередная ступень эволюции, как на известной картинке из школьных учебников природоведения. Еще не гордый бородатый homo sapiens (почему — см. ниже), но уже прилично выглядящий примат с этакой палкой-копалкой на плече. Шаг вперед, несомненно. Я бы даже сказал, гиперпространственный скачок. Новый стандарт качества, ни больше ни меньше: после HW мало кому придет в голову делать космическую RTS в "плоском пространстве", вроде той, что попробовала сотворить Interplay, получив, мир его праху, Starfleet Command. Очень символично: спустя буквально пару недель после того как TibSun навсегда закрыл тему C&C-клонов, Большой Взрыв в лице HW обозначил новую точку отсчета.

Упоминание строкой выше пенсионера ЦыЦ и нашего сегодняшнего именинника в одном предложении далеко от случайности. При всей непохожести — второй есть блудный сын первого. Дело в том, что из одинакового набора кубиков (ресурсы + миссии + апгрейды + ...), который был выдан общественности компанией Westwood много лет назад, можно построить многое. Слепить, например, War Inc. или WarWind (неужели помните?). Или раскрасить кубики в яркие цвета, прикрутить к ним "фичу" по имени "трехмерность" и получить Machines. Или не прикручивать, зато погрузить кубики в ванну с рябиновым сиропом — вот вам и Submarine Titans.

А еще можно сделать Homeworld.

1. А ведь это просто харвестер...
2. Именно это имели в виду в Relic, говоря, что с каждым новым апгрейдом игра будет сиять новыми красками.

Эпизод I: Империя наносит ответный удар

Давайте опять вспомним рассказ о демо-версии в прошлом номере: вместо теплой встречи мы получили исковерканный остов корабля-маяка и рой пиратов, а также сигнал срочного возвращения домой.

Я не помню, чтобы происходящее в игре так цепляло. Даже StarCraft, даже Myth не могли заставить меня так стиснуть зубы, как это сделал HW, завершив гиперпространственный прыжок у догорающего мертвого шара, бывшего раньше родной планетой. После того как была получена запись происшедшего, я впервые за много лет, проведенных с играми, ВОЗНЕНАВИДЕЛ врага. Я слушал деловитые переговоры пилотов Kushan ("Начинаем бомбардировки поверхности. Температура 3800 градусов, поднимается. Температура на поверхности 7000 градусов, стабильна") и сжимал кулаки. Я знал, что уничтожу каждый их маленький истребитель, каждую бессловесную probe, а потом превращу ИХ родной мир в радиоактивную черную пустыню.

На заднем плане пел церковный хор (о, местная музыка — отдельный разговор!), а в обычно бесстрастном голосе fleet command звучала неподдельная мука. Это — абсолютно неповторимо. Я даже не знаю, что здесь добавить. В любом случае, тот, кто не видел этой сцены, может считать, что не видел современных компьютерных игр вообще. И что лучшая часть жизни осталась где-то за бортом. В любом случае, лучше спокойно наложить на себя руки и не трепыхаться.

В общем, то, что называется словом "мотивация", в HW находится на недосягаемой высоте. Я не раскрашиваю пиксели в красный цвет, тренируя указательный палец правой руки и спинной мозг. Я сражаюсь с ВРАГОМ, к которому испытываю совершенно определенные чувства. Это дорогого стоит, знаете ли.

Но к делу. Опробовать формации (о которых подробнее см. в соответствующем псалме нашего псалтыря) нас убеждают в добровольно-принудительном порядке, в противном случае — дальше не пустят. Все развешано по функциональным клавишам, и построить флот в защитный порядок sphere, прикрыв Mothership, можно нажатием ровно одной кнопки. Точно так же устанавливается и уровень агрессивности подопечных: лично у меня все подчиненные постоянно пребывали в aggressive mode. Такая тактика, кстати, имеет свои минусы, как затем выяснилось. Да, я добивался успехов, но ценой огромных потерь, и пренебрегал захватом вражеских судов — потом это здорово мешало.

Несмотря на бескрайний космос (мне ни разу не довелось долететь до хрустального купола с нарисованными звездами, который, как известно во всем цивилизованном мире, является небом!), HW совершенно не дает развернуться — это один из его критических недостатков. Умопомрачительный сюжет властно ведет за собой, не давая даже толком сосредоточиться на мелькающих вокруг красотах, ресурсов не хватает критически и всегда. Replayability — никакой, кроме возможности еще раз пройти игру, пользуясь конкурирующим флотом: все различия там в паре кораблей и общем дизайне. Все это отягощено еще и тем, что флот нам дается один и незапланированных подкреплений ждать не приходится. Вместо того чтобы вести в бой армады, чем я с удовольствием бы занялся, нужно дико изворачиваться, экономить каждый RU (Resource Unit) и пытаться красть вражьи корабли при помощи Salvage Corvettes. Последняя операция хоть и небывало выгодна (помню, удалось умыкнуть Carrier и Heavy Frigate...), но требует стальных нервов: противники бросают все свои дела и незамедлительно концентрируют огонь на наших утлых корветах.

3. Drone Frigates разворачивают свою смертоносную сеть. Зрелище само по себе завораживающее.
4. Формация Sphere. Какой такой баланс сил? Не знаю, не пробегал.

Full combat alert

Фраг С. и Тарантино, К. не дадут соврать — смотреть кино гораздо интереснее, будучи отягощенным некими знаниями. Ведь Payback — это просто "Мертвая хватка" Ринго Лэма, только с Мелом Гибсоном вместо Чоу Юнь Фата. Ну, вы понимаете. Так и Homeworld, который во многом больше фильм, чем игра в привычном смысле этого слова.

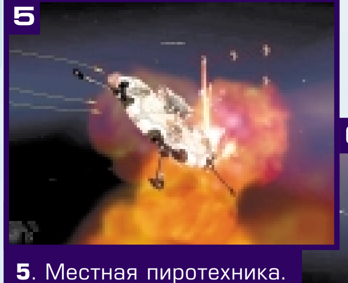
Уничтожение нашего дома явственно перекликается с испытанием Звезды Смерти, когда для демонстрации имперской мощи была взорвана планета Альдераан, homeworld принцессы Леи. Сама структура флота — множество типов мелких истребителей, истребители-бомбардировщики, capital ships и чудовищные линкоры — тоже родом из Star Wars, хотя местный дизайн, конечно, уникален. Что у нас там дальше? Кадр из заставки, когда в Туманности встречаются корабли послов нашего флота и религиозных фанатиков Defenders of the Gardens, отсылает если не к известной фреске Леонардо, то уж к спилберговскому ET — совершенно точно. Явление сверкающего огнями супермаркета космических спекулянтов Bentusi здорово похоже на знаменитую сцену из "Близких контактов третьего вида", и так далее и тому подобное: в игре присутствуют детали, явно навеянные Star Trek, B5, Starship Troopers и еще полудюжиной фильмов (кстати, наши собеседники из Relic этого и не отрицали). Не говорите мне, что все это совпадения. Потому что не поверю все равно. Не мной было замечено, что сегодняшнее кино — своеобразный анонс завтрашних компьютерных игр. HW даже не отстает от кино, он идет параллельно, обладая всеми первичными признаками сурового фантастического блокбастера.

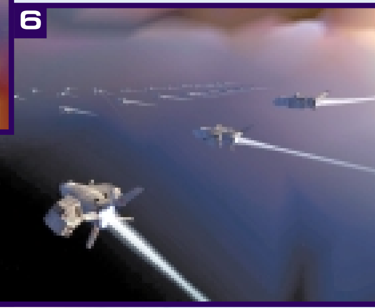
Разумеется, ни о каком sci-fi и речи быть не может: HW условен настолько, насколько условны те же "Звездные войны", хотя некий прогресс прослеживается. Так, например, в StarWars почти все космические корабли имеют исключительно боевое назначение — понятно, так не бывает. Значительный

процент посудин HW вообще не имеет бортовых орудий — разнообразные Sensors, Resource Collectors, Research Ships, Probes и прочие полезные в хозяйстве корабли абсолютно беззащитны. Ситуация, когда местный харвестер делает свое дело в сопровождении нескольких тяжелых фрегатов, обыденна. Если учесть, что кораблей вечно не хватает для решающей атаки и времени на размышления почти никогда нет, получается довольно мрачная картинка.

Другой реверанс в сторону реалистичности, здорово влияющий на собственно геймплей: мелкие истребители и корветы не могут нести на себе топливные баки, что логично. Жизненно необходимо периодически заправлять их, чем занимаются три типа кораблей: сам Mothership, Resource Controller и Carrier. Надо ли говорить, что компьютер справляется с дозаправкой своих подчиненных гораздо лучше и своевременнее, чем мы?..

Все это хорошо, но нельзя не признать, что Relic пошла на многие хитрости — так, в игре почти нет AI. Враги нападают всегда именно оттуда и в тех количествах, как прописано в сценарии, и изменить тут ничего нельзя. Радикально решена и проблема с pathfinding'ом — он просто отсутствует. Корабли летят всегда по кратчайшей прямой, не обращая внимания на астероиды, зоны повышенной радиации, минные поля и скопления вражеских assault frigates.





5. Местная пиротехника. Лукас нервничает.
6. Формация Military Parade. Красиво идут, мерзавцы!

Эпизод II: Жители Туманности

Из Великой Туманности не возвращался еще ни один корабль — и нам предстоит покончить с этой традицией. Вокруг красиво до умопомрачения, но некогда, некогда оглядываться: представитель Защитников Садов Кадеша только что предъявил ультиматум. Мы не можем остаться в этих кроваво-красных садах навечно, нас ждет вендетта, поэтому приходится принимать бой.

Вот именно здесь наступает время пожалеть о сэкономленных на Riva TNT2 Ultra деньгах, — Defenders предпочитают использовать НЕСМЕТНОЕ количество крошечных истребителей, которые, конечно, стреляют и вовсю оставляют инверсионные следы, погружая компьютер в тяжкие мысли о судьбах мира. Впрочем, это так, реплика по ходу.

Здесь умелая Relic, овладевшая, вероятно, секретной технологией ФБР MindControl-ULTRA (совершенно реальная, кстати, штука), заставляет нас сменить ярость на чувство рыцарского уважения к благородному противнику. Именно в такие моменты наша research division выдает очередное изобретение вроде Multi-Gun Corvette, — вообще, исследования четко привязаны к сюжету, и даже если мы уже во второй миссии умудрились похитить у вражин Carrier (это вполне реально), с его производством придется терпеть до миссии номер 11, когда, согласно сценарию, на ученых снизойдет соответствующее откровение. Хорошо это или плохо, я, пожалуй, предоставлю решать вам. Одно точно — X-COM не потревожен. Он спит спокойно.

Именно после Туманности игра резко меняет настрой — эпизодические космические приключения вроде жуткой Аномалии в Море Потерянных Душ сменяются жестокой мясорубкой на границах Империи, когда становятся доступны практически все технологии. Жаль, что нельзя записывать фильмы, как в Myth. Один из моментов: я заманил вражеский Carrier в минные поля, после чего ударил с четырех сторон похищенными у Defenders multibeam frigates и самонаводящимися ракетами собственного производства. Шоу ЖМЖ на Воробьевых горах?.. Rolling Stones на концерте в Праге?.. Да забудьте. Детский сад.

Mothership is under fire

У сегодняшней Sierra, которая под вой фанатов железной рукой уволила больше сотни человек и закрыла пять проектов, все же есть два самых мощных козыря: Valve и Relic. Странным образом похожи даже сами игры — HL и HW. Последняя, вероятно, повторит судьбу первой: да, все отлично, "Игра года", прорыв, Big Bang, но народ по-прежнему играет в Quake. Тема номера, обложка — ан нет, они, как и столетие назад, будут сражаться в TibSun и StarCraft. Ну ничего с этим не поделаешь. Надо успокоиться. Принять валиум.

Все равно никуда уже не деться. Уже никому не придет в голову делать FPS без сюжета, и самим фактом своего появления на свет Half-Life забил пусть не первый, но самый весомый гвоздь в крышку гроба упомянутого "Кью-ту". Космос уже не сможет быть угольно-черным и плоским, а без присутствия мощного сторилайна стратегическая игра не будет считаться таковой — все это я докажу вам чуть ниже в рассказе про приемных и внебрачных детей Homeworld.

HW — это гиперпространственный скачок. Прорыв к звездам. Его потомки будут делать это быстрее, качественнее и с меньшими затратами энергии, но мы запомним его таким. Из HW не выйдет Dungeon Keeper, который был тоже, как все знают, прорывом (скорее подкопом), но в силу своей уникальности остался в гордом одиночестве, пусть и на пьедестале.

Мы получили еще одно измерение. Во всех смыслах.

Эпизод III: Новая надежда

Я воздержался от пересказа всего сюжета титаническим усилием — тем, кто еще не, я завидую. Те, кто уже, поймут — такое не пересказать. Эмоции тоже до последнего старался сдерживать: fleet control голосом ББ сказал: нужна конкретика. Все равно не получилось: субстанция "щасте" трудно поддается пересказу словами, но, знаете, я уже стал скучать по бессонным ночам, по "момент, еще одна миссия... Последняя, и иду", по злобной ругани в адрес ни в чем не повинных полигонов, призванных изображать звено вражеских бомберов. HW вернул все это обратно, да так, что мало не показалось.

Я вот все думаю: надо пройти еще раз. Тот multibeam frigate в миссии Temple of Cadesh можно было, собственно, и не взрывать. Похищенный, он пригодился бы гораздо больше. К тому же, теперь можно будет не удалять камеру на максимум (так проще сражаться в тактическом смысле), а повесить ее, скажем, на эскадрилью Heavy Corvettes и поставить на максимальное приближение (ну почему здесь нет Action Replay?..). Потом, знаете что, во время первого столкновения с флотом Империи ведь необязательно атаковать вражий харвестер — ему можно, как говорят в народе, приделать ножки. Да и голос fleet command (это не тот, который похож на ББ, а женский) теперь буду слушать с оглядкой. Нельзя было тогда посылать ту probe...

Умолкаю, умолкаю.

Homeworld
Relic Studios
Sierra

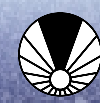
Сложность	низкая
Графика	5
Сюжет	5
Музыка	5
Звук	5
Управление	5

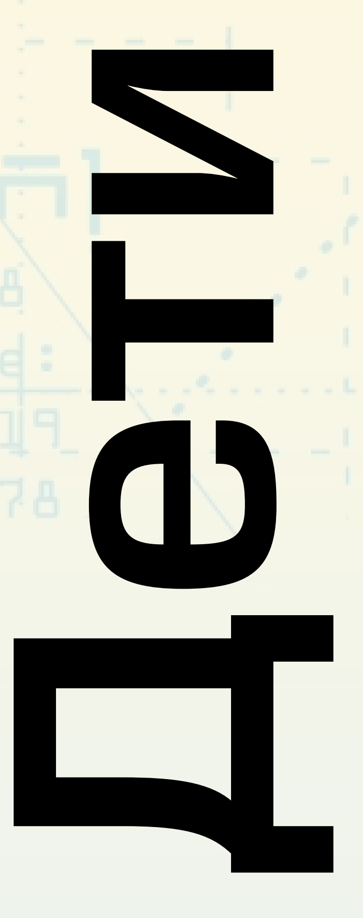
Интересность 5

Что, точно нельзя три "Наших выбора"?.. И даже два нельзя?.. Безобразие.

Windows95/98, Pentium 233 (рек. Pentium III 450), 32 Мбайта RAM (рек. 128+), DirectX 6.0.

Ускоритель, как ни странно, необязателен. Кроме того, для комфортного чтения readme на диске с игрой содержится лицензионная версия Adobe Acrobat, а также демо-версия Pharaoh и модная программа GLSetup.





Homeworld

Внебрачные, приемные и приблудные

Мне страшно — мои предсказания сбываются быстрее, чем я успеваю их озвучить. Наверняка именно сейчас, когда вы читаете эти строки, PR-отдел какой-нибудь Acclaim (а уж Eidos — точно) заканчивает сочинять пресс-релиз Совершенно Новой Игры в жанре real-time space combat strategy (сокращенно RTSCS), которая, конечно, будет совсем не похожа на Homeworld.

Deja vu, случай частный

The Rift
www.theriftgame.com
ThrushWave Technology
Дата выхода не объявлена

Здесь мы имеем классический случай синдрома "юного разработчика". Свою Sierra эти люди еще не нашли, поэтому все, что мы имеем на сегодня, — это несколько скриншотов, последние из которых датированы августом-99, обещания свободного космоса, слоган "Taking the real-time strategy into the new dimension" и заклинание Coming Soon в строке "Дата релиза".

Все прочее до содрогания похоже на нашего сегодняшнего именинника: Земля погибла... И надо что-то делать... Надо как-то дальше жить. Герои во главе с неким образумившимся контрабандистом мстят неведомым аликам (простонародн. Aliens) за поруганный homeworld, используя формации и продираясь сквозь туманности. Сюжет развивается по принципу глав книги — вы не знаете, что мне это напоминает? "Движок" — самодельный, миссий — порядка 30 (а вот это хорошо!), юнитов — до 200 штук единовременно. И все такое. Хе-хе.

Местный космос далеко не так фееричен, как Сами-Знаете-Где, модельки кораблей, того, немного-слишком убогие. Зато, в отличие от HW, физиономии главных героев нам демонстрируют еще задолго до выхода игры в свет — похожи они, правда, на повзрослевших и заматеревших персонажей мультфильмов гражданина Диснея, ну да ладно. Авторы вообще собираются сделать ставку именно на пилотов с капитанами — типа, знаете, как в X-COM. Со всеми полагающимися в подобных случаях наградами, именами и прокачкой скиллов. Кроме того, дюже умные капитаны смогут по ходу действия выучиться новым формациям и тактическим хитростям, хотя это и отдает жесточайшим маразмом: чему, черт дери, их учили в тамошнем аналоге академии Генштаба?!

А еще авторы собирают народное мнение по поводу того, как должно выглядеть их творение, правда, если еще до недавнего времени они делали "игру нашей мечты", теперь придется делать "Homeworld нашей мечты", а это, извините меня, будет потруднее. Потому что в картонных декорациях и с ручной камерой (понятно, говоря условно) достойной конкуренции StarWars не составить. Потому что все серенькое, и намеков на улучшение ситуации не видно. Потому что вместо холодной грации убийственных Destroyers — контрабандист с подельниками. По многим, в общем, причинам.

Хотя мы вполне можем получить сейчас ситуацию трехлетней давности, когда достаточно было настрогать пару десятков разноцветных танков, поместить их на плоское поле боя, обозвать как-нибудь вроде Conquest Earth и прилепить магический ярлык RTS, как публика выстраивалась в очередь и записывала на ладонях номерки. И такое, значит, съедят.

The Rift

Монструозность корпоративная, случай клинический

Conquest Wars
Gizmo Industries
Simon & Schuster
Конец 2000 — начало 2001 гг.

Синдром второй, равно классический: жирный издатель не знает, куда бы ему деть деньги. S&S, вообще говоря, книги издает, энциклопедии всякие, и очень в этом преуспевает. Но однажды, видимо, к Саймону (или, может, к Шустеру) явился заместитель и говорит: мистер Шустер (или Саймон), вот диаграммы, перспективная отрасль, компьютерные игры, бла-бла-бла. Надо вкладывать деньги.

Вкладывают, пока не очень успешно: см. недо-РПГ Shattered Light... И тогда г-да S&S решили пойти другим путем и по сходной цене купили ответвление дорогостоящей лицензии Star Trek под названием Deep Space Nine, по мотивам которого теперь и делают что?.. Правильно, HW-клон. По имени Conquest Wars.

Само по себе это симптоматично: если к поджанру пытается присоединиться засланный казачок с огромным логотипом StarTrek на лбу, значит, все в порядке. Жанр состоялся. Примеры каждый может привести сам, пролистав УЧУ за последние несколько месяцев.

Но вернемся к нашему пациенту. Президент Gizmo Industries, отбросив ложную скромность и понимая, что в приличном обществе словосочетание "Star Trek" не упоминают, говорит, что, дескать, это будет "3d space tactical strategy game" и даже некоторым образом "Myth in space". Ну, не прижилось пока словосочетание "HW-клон". Кстати, где можно зарегистрировать патент?..

Что же касается самой игры, то мы получим под свое начало некий фиксированный флот, максимально возможное количество кораблей в котором — 6. Этого мало, но авторы настаивают, что как раз при таком количестве посудин бои будут иметь тактический характер, а не напоминать русское народное развлечение "село на село". Путем всевозможных апгрейдов и исследований предполагается нарастить себе боевую мощь и иные "фичи", а также заменять морально устаревшие корабли на свежепридуманные левиафаны. Звучит магическое слово "формации", без которых, как я и предсказывал, теперь будет стыдно делать стратегическую игру. Обещаны гигантские астероиды и даже планеты с атмосферой, в которую можно будет влететь и там сгореть.

Ах да, вы, конечно, будете смеяться, но это StarTrek, и для нас эксклюзивно в очередной раз выдумали новую расу: Jem'Hadar (всего национальностей намечено четыре). Что наводит на мысли о явной перенаселенности вселенной и о том, какой молодец Джордж Лукас, не позволяющий подобным образом издеваться над своими "Звездными войнами".

И вот что. Как у нас, в большом бизнесе, принято, анонс CW был с помпой сделан точно в день появления HW в продаже.

Энтузиазм и приступы жадности, случай сложный

The Outforce
www.outforce.com
O 3 Games
Конец 1999 г.

Здесь мы имеем игру, которая находится в разработке ровно 98 лет и создатели которой наверняка сейчас клянут Relic, успевшую первой. Вероятно, идея созрела давно, но технически и морально индустрия стала готова к явлению Homeworld и его последователей только сейчас.

На самом деле, в дружное семейство Космических Трехмерных OF попала не совсем по назначению: вид на происходящее в ней фиксированно-изометрический, похожий скорее на TA, но сама идеология, сюжет... Смотрите: так мог бы выглядеть HW, будь он двухмерным. Счастье, что он выглядит не так.

Управление будет извращенным по максимуму: предполагается использование консоли, как в Q (три раза), куда можно будет набирать команды и даже собственноручно создавать скрипты для командования войсками. Интересно, конечно, как это все сочетается с тем бедламом, который обычно творится на полях средней RTS, но посмотреть любопытно. Это, опять же, живая иллюстрация того, как можно управлять войсками в открытом космосе: одним для исполнения даже самых сложных команд в трех измерениях достаточно мыши, другие имеют на одно измерение меньше, зато заставят игроков барабанить по клавиатуре подобно слушательнице курсов стенографии.

Также будут и главы-миссии, и попытки продраться через туманность (все, туманности уже можно причислять к штампам — как быстро летит время...), и всякие заигрывания с силовыми полями, похищениями вражеских судов и радиацией. Совпадения настолько точные, что это неслыханно. HW в двух измерениях должен быть по меньшей мере забавным зрелищем.

Место для эпилога

Уверяю вас, это самое начало. Сейчас начнется — пристегните ремни.

Главную новость, однако, оставим напоследок. Я все же нашел ту беседу президента Sierra Дэвида Греневетцки с сотрудниками сайта Adrenaline Vault, о которой упоминал в близлежащем интервью один из наших собеседников. Да, было сложно. Были бессонные ночи и перелопачивание архивов. Я всегда подозревал, что фанатам живется нелегко.

Но все же. Вот что сказал Дэвид: "Moving forward, we have Homeworld, which just shipped, and its sequel, Homeworld 2, which we are currently evaluating at this time". Переведу, с вашего позволения, только одно слово: Homeworld 2.

Вот оно, простое человеческое счастье. Все же есть цель и смысл в жизни. Надо, пожалуй, скоротать время очередного ожидания написанием книги мемуаров "Водители ионных фрегатов".

P.S. Кстати, в том же интервью Греневетцки обмолвился о работах над полноценным Half-Life 2 (не путать с Opposing Force). Но это ведь вам совсем не интересно, правда?

Conquest Wars

The Outforce

Неужели вы думаете, что мы могли отпустить **Relic** с миром после всего, что они натворили? Конечно же, нет. **Интервью!** Много больших **вопросов,** и чтобы каждый в команде ответил, и чтобы **подробно.** Директору Relic, **Алексу ГАРДЕНУ,** удалось отвертеться от этой почетной миссии — парень за последний год дал столько интервью, что разучился **говорить.**

Кровь, пот и слезы

Они не видели Бога, только вспышки и смерть

Наши собеседники — люди не менее интересные: главный дизайнер проекта Эрин ДЕЙЛИ (Erin Daly) и ведущий программист и дизайнер уровней Фалько ПОЙКЕР (Falko Poiker). Разговор получился большим и любопытным. Но сначала слово предоставляется... Алексу ГАРДЕНУ (Alex Garden), директору (он же царь, бог и отец родной) Relic, который все же не удержался от нескольких "напутственных" слов:

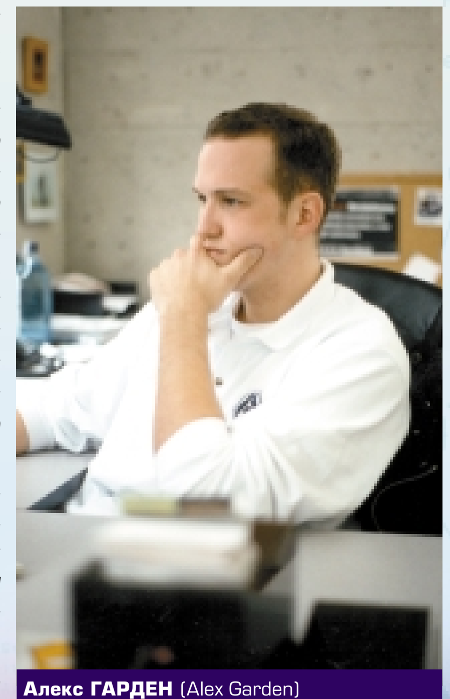
"Вот мы и прибыли туда, куда так долго добирались. Уф... После двух лет крови, пота и слез Homeworld наконец-то завершен! Мы начали работу над проектом почти два с половиной года назад, имея за душой лишь замечательную идею и бескомпромиссное видение того, как можно сделать потрясающую игру с космическими сражениями. Та коробка с диском, что стоит сейчас перед вами, и есть результат этого видения.

Я по-настоящему рад тому, что люди играют в Homeworld и получают от этого наслаждение. Это ни с чем не сравнимое чувство — воочию видеть, что кому-то нравится твоя работа. Вот оно — вознаграждение за бессонные ночи! Отзывы прессы и игроков потрясающие! Мы благодарны многочисленным фанатским сайтам, делающим Homeworld еще лучше. Для всех нас большая честь быть представленными на страницах такого замечательного журнала, каким является Game.EXE.

Спасибо вам всем, что помогли нам превратить Homeworld в неординарное явление. Горю нетерпением показать вам то, над чем мы работаем сейчас и что станет нашей следующей победой. До встречи!"

***Game.EXE**: Позвольте начать, возможно, с... не слишком приятного вам наблюдения... Некоторые уже сподобились назвать HW... "C&C в космосе". Да, все формальные признаки "клона" в HW налицо, но в то же время игра выглядит и "ощущается" почему-то совершенно иначе. Ваша компания действительно сделала шаг в область, где до нее прежде никого не было. И мы догадываемся, какой кровью это далось. Могли ли вы два года назад предполагать, насколько будет трудно, сколько сил и ресурсов потребуется, чтобы привести gameplay и баланс сил в порядок? Если честно, взялись бы еще раз за такой труд, или попробовали бы что-нибудь попроще, типа... "C&C на орбите"?*

Эрин ДЕЙЛИ: Могли ли мы два года назад предполагать, насколько трудным окажется наше предприятие?.. Мы отчетливо осознавали с самого начала, что попытаемся сделать продукт, который будет противостоять тяжеловесным блокбастерам, которая мог бы составить конкуренцию любой самой выдающейся современной игре... Вместе с тем, согласно первоначальному графику, на разработку HW отводилось лишь... 14 месяцев, разве это не смешно! Но не это главное. Будучи уверенными в себе, мы, впрочем, не питали никаких иллюзий, зная, что игра выжмет из нас все соки, что осуществить задуманное будет крайне, до жути сложно. Но что такое осознание сложности? Это лишь часть того чарующего волнения, которое охватывает сотрудников любой молодой компании при попытке запустить в этот мир жестокой конкуренции свою первую игру. У нас было то, что, по выражению Алекса,

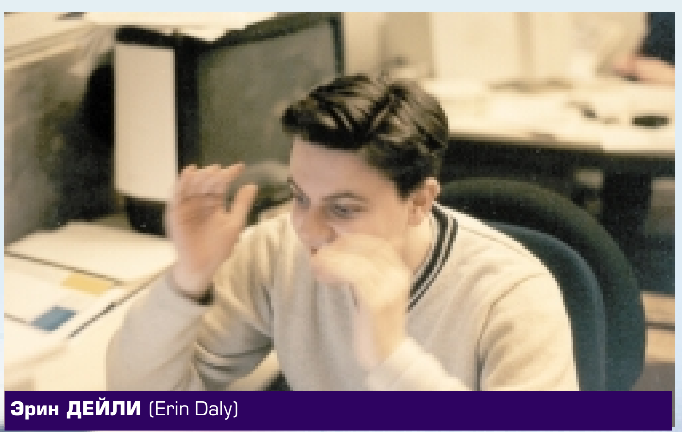


Алекс ГАРДЕН (Alex Garden)

зовется "неуемной жаждой".
Взялись бы мы проделать это снова? Да, да и снова да, черт возьми! Что за вопрос?! Во-первых, если вы не осмелитесь бросить вызов индустрии, то просто-напросто на целое столетие отстанете в профессиональном развитии и можете уже сейчас отправляться на кладбище. Более важно другое: создавая Homeworld, мы все узнали так много нового (для себя и про себя), что работа над любым не менее грандиозным проектом пойдет теперь намного легче. Уверен.

Фалько ПОЙКЕР: Homeworld оказался значительно более сложным проектом, чем мы предполагали, в основном потому, что очередное нововведение провоцировало появление других "нововведений". Нам приходилось постоянно переписывать код, менять арт и... поверьте, проблем хватало. Не хотим ли мы попробовать что-нибудь "попроще"? Не думаю. Никто из нас не сдался и не собирается этого делать. HW получился таким, какой он есть, во многом благодаря тому, что мы приняли вызов, который сами же себе и бросили.

***.EXE**: В FAQ по Homeworld игра называется первой "fully, completely three dimensional real time strategy". Возможно, это действительно так, возможно — уже нет. Для нас это не слишком важно. А для вас? За прошедший год стало ясно, что даже самую ужасную игру можно с легкостью сделать в полном 3D. На ранней стадии разработки трехмерность HW была ключевым маркетинговым коньком. "Два лучше, чем одно, а три лучше, чем два" — это простая концепция, которая понятна даже ребенку и работает очень хорошо. Что вы чувствуете теперь, когда все позади? "Полная Трехмерность" HW — это действительно главное достоинство игры... или вы смогли бы сделать шедевр и без помощи третьего измерения?*


Эрин ДЕЙЛИ (Erin Daly)

Ф.П.: Вы правы, трехмерная "природа" игры выделила Homeworld среди прочих, однако я не считаю, что 3D — наше главное преимущество. "Главнее", на мой взгляд — атмосфера и графика. Ни одна другая игра не выглядит, не ощущается так достоверно и реалистично, как HW. Конечно, нечто подобное можно было сделать и в двух измерениях, но космос... обладает необъяснимой притягательностью, и, честно изобразив его в 3D, мы выиграли очень многое.

Э.Д.: Полная трехмерность и есть то главное преимущество и достоинство Homeworld, если мы говорим о создании в игре именно того ощущения и той атмосферы, которые хотели создать. Мы намеревались заставить игрока поверить, что он действительно находится в космосе, что он действительно ведет в бой космические корабли, что происходящее вокруг него не менее реально, чем в тех же "Звездных войнах". Согласитесь, без 3D такой достоверности достичь просто невозможно.
Что касается геймплея... да, мы старались использовать 3D на всю катушку: космическим кораблям можно нанести значительно большие повреждения, если атаковать их СВЕРХУ или СО СТОРОНЫ, то есть там, где они имеют наименее мощную броню. Кроме того, на некоторых картах ресурсы специально размещены ВЫШЕ или НИЖЕ, чтобы заставить игрока покинуть привычную "плоскость".
Однако я уверен, что многочисленные возможности "трехмерного геймплея" в RTS до сих пор до конца не исчерпаны. Мы только начали "копать" в этом направлении...

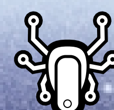
В последней части вопроса вы что-то там говорите про шедевр... Эх, я и в самом деле не знаю, смогли бы мы добиться такого результата, если бы делали двухмерную игру... Знаете, если на то пошло, то, откровенно, я не считаю HW шедевром. Конечно, сам факт, что мы попробовали сделать что-то нетрадиционное, во многом способствовал приливу сил в команде и воодушевлял нас на то, чтобы наша попытка была еще более дерзкой и настойчивой... Нет, я не думаю, что у нас был бы тот же энтузиазм и та же энергия, если бы мы занимались более традиционным проектом.

***.EXE**: А теперь расскажите, пожалуйста, про Yes (три раза "Ку")! Долгими ли были уговоры супергруппы принять участие в шоу? И кому кого пришлось уговаривать? Кстати, что вы думаете по поводу неоклассики, ранее неизменно звучавшей в "космических операх"? Лукас вон даже добавил туда хор...*

Э.Д.: Я не участвовал в переговорах с Yes, но с радостью поделюсь с вами кое-какими секретами. Насколько я знаю, именно Yes первыми позвонили и затем пришли в "Сьерру", потому что до этого они уже слышали о HW и им понравилась идея игры. Так вот, выяснилось, что все участники супергруппы — хардкорные игроки!.. А потом они записали свой хит "Homeworld" и стали целенаправленно работать со "Сьеррой", чтобы органично ввести эту песню в игру. Те из вас, кто обладает острым слухом, смогут заметить, что одна из строк в песне взята непосредственно из нашего руководства, загляните в раздел "К вопросу о происхождении" и убедитесь сами.

***.EXE**: Это сенсация, без всяких натяжек. Но — вернемся к собственно игре. Согласитесь, пять лет назад никто не смог бы играть в HW. Чтобы научиться нажимать две кнопки мыши сразу и при этом куда-то ее двигать, "человечество" должно пройти определенный путь. Сегодня, впрочем, управляться в HW так же просто, как дышать. Барьер более серьезный — 3D. Космические сражения здорово выглядят, когда смотришь на них со стороны. В реальности же мы иногда теряем ориентацию, а наш жалкий разум требует "вернуть все в одну плоскость". Как вы намерены бороться с еще не эволюционировавшими игроками? Вы ставили эксперименты на детях в процессе разработки?*

Э.Д.: Хе-хе!.. Согласен, конечно, пять лет назад никто бы не смог играть в такую игру. Я думаю, единственный важнейший элемент, вокруг которого мы сумели построить всю систему управления, была мышь (про себя мы называем это "mouselook"). Хорошо помню свой первый опыт игры в Quake с мышью: я был потрясен открывшимися возможностями. Но сегодня только самый отъявленный лентяй не играл в Quake (или в другой FPS), и использование мыши для управления камерой стало едва ли не общим местом. Ну а мы... мы сделали еще один шаг вперед и позволили при помощи мыши изменять масштаб изображения, а также вращать предметы и фокусировать цель практически на любом объекте на игровом поле. Да, мы отдавали себе отчет в том, что мышь "перегружается" функциями, но игра требовала такого управления, поэтому мы вынуждены были рисковать.



Для “еще не эволюционировавших игроков” мы сделали обучающие миссии, простые и доступные. Гм... мы очень любим детей, а потому принципиально не проводили на них экспериментов. Но! Должен признаться, наш издатель (“Сьерра”) пошел научным путем и собрал для нас в октябре 1998 года специальную фокус-группу, состоявшую из игроков различного уровня подготовки. Тогда наша обучающая программа была весьма простой: вверху экрана появлялся большой кусок текста, и затем вас просили сделать какие-то действия, обычно несколько действий.

Результатом этого социологического исследования стало вот что: мы выяснили, что: а) никто не читает большие куски текста в играх и б) никогда никого нельзя просить совершить более одного действия одновременно в обучающей программе. Поэтому, чтобы усовершенствовать процесс обучения, мы снова засели за работу и в итоге написали более подробную и более вдумчивую программу. Это труд Фалько Пойкера (программирование AI и дизайн уровней), проделавшего потрясающую работу! Команды и приказы, поступающие от Fleet Command, дублируются голосом, чтобы игроки были избавлены от необходимости читать большие куски текста с экрана. Кроме того, мы постарались разбить каждое задание на несколько “микрозадач”. Так, например, в обучающей миссии, посвященной созданию космического корабля, мы не просто говорим “Иди в Build Manager и строй Research Ship”, но и разбиваем это задание на конкретные микрозадачи, которые вам предстоит последовательно выполнить. Так, сначала мы просим вас направить стопы в Build Manager, затем щелкнуть на Research Ship, чтобы выбрать именно этот корабль, затем щелкнуть снова, чтобы поставить его в очередь на строительство, затем щелкнуть на кнопке Build, чтобы начать строительство. Программирование всего этого скушало массу сил и времени, но мы уверены, что наши усилия потрачены не напрасно: пользователь неминуемо исполнит каждое действие, которое необходимо, чтобы хорошо изучить интерфейс игры. А это значит, что игрок всегда будет точно знать, в какой последовательности надо нажимать кнопки.

***.EXE**: Долго ли вы бились с моделью движения? Мы больше не можем указать точку на плоском мониторе — “летите сюда”, и это самая большая проблема. Это раз. Второе: вы отказались от системы waypoint'ов, хотя в игре такого рода она совсем не лишняя. Как вы считаете, возможны ли другие, более изящные варианты, или нам потребуется новое железо — многослойные LCD-мониторы, какие-то особенные манипуляторы?*

Э.Д.: Фактически система движения в игре не претерпела значительных изменений — она мало чем отличается от той системы, которую я разработал летом далекого 1997 года. Я не считаю, что это идеальный вариант для перемещения объектов в трехмерном пространстве, но счастлив уже тем, что он вообще работает. Безусловно, у кого-то может найтись куда лучшее решение. Но, учитывая тот короткий срок, который был отпущен на разработку...

Чтобы сделать действительно революционный шаг вперед в разработке подобного интерфейса, думаю, потребуется другое железо, более мощное и совсем иного типа. А сейчас, похоже, мы уперлись в стену: многое ли можно отобразить на двухмерном экране монитора, управляя только мышью и с клавиатуры? То-то и оно...

Ф.П.: А вот мне кажется, что механизм передвижений в HW — это довольно элегантное решение сложной проблемы. В отличие от “наземных” RTS, где вы можете просто кликнуть мышью, аналогичный щелчок посреди звезд не несет никакой информации. Придуманный нами механизм дает игроку ориентиры и точку отсчета. Все, кто им пользовался, сошлись в одном: это достаточно удобно, учитывая всю “трехмерность” ситуации. Навигационные точки (waypoint'ы по-нашему)... Мы собирались ввести их в игру, но просто не успели. С технической точки зрения реализовать эту систему — раз плюнуть, однако требуется немало времени, чтобы понять, как именно она будет работать вместе с уже существующим механизмом передвижения, как она повлияет на саму игру. Мы решили не рисковать...

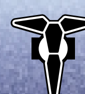
Что до специального “железа”... Мне кажется, что HW идеально подойдет для систем “виртуальной реальности”. Шлем, перчатки, рецепторы... это было бы здорово. К сожалению, VR-технологии еще не настолько изучены, чтобы говорить об их реальном воплощении. Надеюсь, ситуация скоро изменится.

***.EXE**: Продолжаем размышления. Может быть, в игре, столь близкой к реальности, и не стоит подвергать мозг одного человека таким нагрузкам, распределив груз ответственности между управляемыми AI тактическими группами? Достаточно крупным соединениям можно было бы давать стратегические задачи и не вмешиваться. Вы не рассматривали такой вариант? Или он выходит за рамки “C&C в космосе”?*

Э.Д.: Спасибо. Это очень грамотный и серьезный вопрос. Мы действительно рассматривали возможность большего контроля над юнитами со стороны искусственного интеллекта. Я даже думаю, что в отсутствии такого контроля заключается один из самых больших недостатков Homeworld. Что на деле получается? Например, в конце какой-нибудь большой мультиплейерной игры вы можете иметь в своем распоряжении 60-70 космических судов, но вы не будете в состоянии управлять всеми ими так, как вам того хотелось бы. Причина, по которой этот тип управления искусственным интеллектом не был применен в финальной версии игры, проста — объем необходимой работы не укладывался в установленные проектные сроки. Чтобы грамотно и с блеском осуществить такую возможность в игре, нам пришлось бы объять необъятное. И потратить куда больше отведенных нам двух с половиной лет. К тому же... нам и без того многое пришлось делать впервые. В общем, жертвы необходимы, и это была одна из них.

Ф.П.: Реализовать настоящий “искусственный интеллект” для игры уровня HW, в которой на одной карте присутствуют одновременно до 200 юнитов, — это задача куда более сложная, чем вам представляется. Основная проблема состоит в том, что все ожидают от AI слишком многого. Чем больше “власти” мы заби-

Фалько ПОЙКЕР (Falko Poiker)



раем у игрока, тем больше он "надеется" на AI и порой... бывает очень разочарован. Я не могу сказать, что наш AI недостаточно "силен": игрок имеет возможность задавать группам кораблей модели поведения. Вы можете отправить отряд на патрулирование удаленных участков и не вмешиваться в их "работу".

Мы планировали добавить в игру "кооперативный режим", в котором компьютерный "партнер" играет на стороне человека, управляя частью его флота. Увы, задумка так и не была реализована, потому что мы очень хотели довести HW до релиза хотя бы в этом тысячелетии!

***.EXE**: Играя в HW, мы часто ловим себя на том, что занимаемся... откровенной ерундой. Крутим камеру так и эдак, выбирая наиболее эффектный ракурс. Восхищенно следим за маневрами местного харвестера. Переключаем фокус на истребитель в бою и болтаемся вслед за ним битый час, хотя у нас полно других дел. Любование сценами становится важной частью игры, у вас получилось настоящее интерактивное кино, где "мы" сами себе и оператор, и режиссер, и зритель. Скажите, вы это специально?*

Э.Д.: Буду предельно честен: мы даже не подозревали, что игра окажется столь кинематографичной, но наше заблуждение длилось лишь до первой демонстрационной концепт-версии HW. Так вот, как только у нас появилась играбельная версия, мы начали понемногу использовать этот синефильский потенциал. Однако делать из HW интерактивное кино, конечно же, никто не собирался. Подобный эффект — лишь побочный продукт того, что камере было позволено двигаться свободно, а космическим кораблям — свободно же летать в трехмерном пространстве.

***.EXE**: Похоже, Relic удалось собрать вокруг HW хорошую команду бета-тестеров, часть которых пишет сейчас интереснейшие материалы с тактическими советами. Расскажите, насколько труд тестеров, их советы, пожелания и прочая активность сделали HW таким, каков он есть? Некоторые компании привлекают к тестированию тысячи человек, другие же ограничиваются домашним тестингом. Ваша позиция по этому вопросу, товарищи?*

Э.Д.: Что касается внешних бета-тестеров, то для Homeworld мы пользовались услугами двух фокус-групп (в основном для обучающей программы и одиночной версии игры); кроме того, мы провели два полномасштабных бета-теста. Первая бета-версия была разослана 1000 добровольцев и использовалась главным образом для проверки кода сетевой игры. Вторую "бету" тестировали уже 5000 человек, и она была заточена под отладку баланса многопользовательского режима. Насколько внешние тестеры повлияли на игру? Я бы сказал, их мнение повлияло только на баланс юнитов в мультиплеере, а также на окончательный вид обучающей программы.

В период второго бета-теста я провел массу времени, изучая форумы и общаясь с тестерами по поводу баланса в мультиплейерной игре. Огромное им всем спасибо! Эти ребята проводят безумное количество часов, играя в игру, которая еще даже не закончена. Не меньше времени они тратят на запись своих мыслей и генерацию предложений.

Но вернемся к вашему вопросу. В какой степени "внешние люди" повлияли на окончательный вид и ощущение игры? Почти никак не повлияли. В самом начале проекта художники раз и навсегда решили, как будут выглядеть корабли, фон и различные графические эффекты в игре. И мы, разумеется, не спрашивали у тестеров, какие корабли им нравятся больше, а какие меньше, или что они хотели бы изменить. Я считаю, что это правильно: вся полнота власти над внешним обликом игры должна быть сосредоточена в руках художников, и это гарантирует определенную чистоту художественного видения игры.

Ф.П.: Бета-тестеры весьма серьезно помогли в отладке баланса. Без их участия HW наверняка ожидала бы участь большинства RTS, с гигантскими диспропорциями в области баланса сил ("раш" и прочее). В результате мы получили игру, в которой НЕТ единой выигрышной стратегии. Чтобы одержать победу, игрок должен комбинировать тактические приемы и внимательно следить за поведением другой стороны. Бездумное повторение одного и того же "финта" никогда не приведет к результату.

***.EXE**: К сожалению, нам пока не удалось стать участниками (или хотя бы свидетелями) по-настоящему массированного космического сражения. Чтобы там были все 1000 обещанных кораблей одновременно. Но вы наверняка пробовали что-то подобное? Нас интересует только одно: скажите, вы видели Бога? Лукас отдыхает? Не продадите запись?*

Э.Д.: !!! Впрочем, я не уверен, что понимаю ваш вопрос в полной мере... "Русский юмор", нет?.. Ладно, попробую ответить на ту часть, которую понял. Что?! Лукас отдыхает?! Это как, он уволиться, что ли, должен? Да ни за что! Хотя... Ему следует сделать космические сражения в "Эпизоде-2" все же несколько получше, ибо битвы в "Эпизоде-1" меня не слишком воодушевили. Я не доволен вами, Джордж!

Ф.П.: О!.. Массивные баталии выглядят ПОТРЯСАЮЩЕ! Огромные круизеры поливают друг друга огнем, а вокруг мечутся сотни истребителей, и все это происходит одновременно, и всем этим управляем МЫ... Это один из самых сильных моментов в Homeworld... Ну а Бога, увы, увидеть так и не удалось... Лишь море ярчайших вспышек и гибель вражеского флота...

***.EXE**: "Имя, сестра!" Эпический сторилайн достоин того, чтобы о нем рассказали подробнее. Когда мы продирались через радиационные поля, чтобы атаковать Supernova Station, мы плакали от счастья. Кто же все это придумал и почему в магазинах до сих пор нет его полного собрания сочинений? (Один из нас шепчет: "Наверняка приглашали фантаста со стороны...")*

Э.Д.: Это действительно так! Мы приглашали фантаста со стороны! Он написал основной сценарий и истории кланов (посмотрите в прилагаемом к игре руководстве), а также большую часть черновых диалогов. После чего... я, Аарон Камбейц (Aaron Kambeitz) и Роб Каннингем (Rob Cunningham) все это переписали и отредактировали. :)

***.EXE**: Кто-то из вас уже обмолвился (в другом интервью), что игрокам (нам!) не следует ожидать появления дополнительных юнитов — это связано со сложностями в области AI и баланса сил. Не кажется ли вам, что подобная "засекреченность" игры уменьшит срок ее жизни? Каким вы видите будущее Homeworld? Может быть, игра превратится в multiplayer-мекку, как StarCraft, или же начнет фонтанировать аддонами? Каким образом Relic/Sierra планируют поддерживать в капризной публике адское пламя интереса к игре?*

Э.Д.: Вы совершенно правы, что "закрытость" игры уменьшит продолжительность ее жизни. К сожалению, это была еще одна жертва, которую мы должны были принести, чтобы продвинуть игру по другим направлениям. Будущее HW не так уж и плохо: имеется редактор карт, пользователи начали создавать свои собственные уровни для multiplayer. Если честно, то я не питаю никаких иллюзий относительно долговечности игры, это не Quake. Но надеюсь, что multiplayer будет жить... нет, не вечно, но долго, для этого есть все основания и хороший задел "долгоиграбельности", но это мое личное мнение.

Ф.П.: Есть и еще один момент: HW — игра, хорошо "масштабируемая" с точки зрения системных требований и, соответственно, качества изображения. Со временем аппаратные средства будут дешеветь, и старые игроки откроют для себя "новый" Homeworld. Кроме того, мы допускаем появление "домашних" (дополнительных) уровней — но это во многом зависит от наших фэнов, от их верности HW... Короче, время покажет.

***.EXE**: Мы понимаем, что этот вопрос следует задавать под занавес разговора, но умоляем: скажите хоть слово по поводу сиквела и предполагаемого аддона (лучше — нескольких). Будут? Когда? Тяжела фанатская доля, знаете ли.*

Э.Д.: Тсс!.. Я не имею права говорить об этом сейчас, простите великодушно. Но вам не помешает заглянуть в недавнее интервью с президентом "Сьерры" Дэйвом Греневетцки, чтобы понять, на что я намекаю. Не могу вспомнить url, но вы найдете линк на сайте relicnews.com (в архиве новостей).

***.EXE**: Кстати, бдительные мы уже углядели ваших, кхм, первых идейных последователей — клонмейкеров. Несомненно, это только начало. HW=C&C? Что вы думаете по этому поводу? Каково вообще чувствовать себя родоначальником нового культа?*

Э.Д.: Я не думаю, что мы стали чего-то там... как вы сказали?.. родоначальниками. Я лишь полагаю, что мы немного развили опыт RTS. Нет, я категорически не согласен с тем, что мы основали какой-то новый культ, мы только помогли продвинуть вперед некоторые элементы в уже существующем жанре. Именно этим я и горжусь, и если кто-то решится копировать кое-что из того, что мы сделали, буду еще больше гордиться нашей работой! Вот.

***.EXE**: На дворе эпоха всеобщей онлайновой истерии — Quake 3, Unreal Tournament, Origin становится online-only. Вы же сделали упор на мощнейший сингл — с чем это связано?*

Э.Д.: Когда вы занимаетесь разработкой игр, когда в вашем "подчинении" находятся мощнейшие рабочие станции и 100base-T ЛВС, то легко забыть о том, что большинство людей все еще не имеют доступа в онлайн. Иначе говоря, сегодня одиночная игра все еще наиболее популярна. В будущем же все может оказаться совсем по-другому, но на это уйдет немало времени. Я восхищаюсь Q3 и Unreal Tournament (а также Tribes), поскольку это настоящий прорыв в создании multiplayer-only-модели. Это, конечно, нелегкая задача. Лично мне в одинаковой мере нравилось работать как над одиночной, так и над multiplayer-частями Homeworld. Испытываешь большое удовлетворение, когда создаешь реалистичный сюжет и структуру миссий, но не в меньшей степени восторгаешься приобретенным опытом в multiplayer, когда в игру хочется играть снова и снова...

***.EXE**: От нашего внимательного взгляда не укрылись шикарные заставки-комиксы между миссиями и то, что НИ В ОДНОЙ из них не видно ни единого живого существа. Что это значит? Неужели жители вашей вселенной не люди?*

Э.Д.: Ха-ха!.. Я не перестаю удивляться вашей проницательности и наблюдательности. Да, это истинно так, никаких живых существ в Homeworld нет (разве только в самом конце, да и то только на одну секунду :)). У Алекса есть такая поговорка: "Если не можешь сделать это хорошо, не делай этого вообще". Мы сознавали, что не сумеем изобразить гуманоидов с соответствующим уровнем детализации, поэтому решили напрочь забыть о них. Но нет худа без добра: это позволило сосредоточить энергию на создании космических кораблей и оттянуться на всю катушку в достижении максимально возможной степени их детализации. Я часто думаю, что космические корабли стали для нас чем-то вроде живых существ...

***.EXE**: NSP, Next Secret Project... Мы знаем, что проект в разработке с декабря прошлого года и над ним корпят 8 человек. Сообщите, пожалуйста, все оставшиеся детали — вы можете сделать это совершенно спокойно, потому что мы никому ничего не расскажем. Даже после выхода NSP. ОНО... останется стратегией? Это вопрос жизни и смерти.*

Э.Д.: Вы же знаете, мы не имеем права!!! Мы даже про аддон толком ничего сказать не можем. Но вы, ребята, нам очень понравились. Вопросы у вас хорошие, журнал ваш очень нам приглянулся. Так что слушайте. "Следующий секретный проект" будет посвящен ....системные требования............. .... Кроме того, там будет ....И вы сможете простым нажатием мыши .... через.......... .... автогеном .... Вот так, если вкратце...

***.EXE**: А-а-а... Ну... И как... хотя ладно... Берегите себя!*

Интервью вели **Олег Хажинский**, **Андрей Ом**, **Михаил Новиков**.

У нас тут эпиграфы можно? Нет? Ну ладно, тогда просто цитата из одной скандинавской саги: "Изгнанный из Норвегии, он вырезал на конском черепе проклятье из двух строф в семьдесят две руны каждая, вложив в эту тайнопись всю свою чудодейственную мощь, так что проклятье немедленно исполнилось". Вырезать данные рекомендации на черепах нет нужды. Все остальное — в силе.

Руны ненависти, или Водители ионных фрегатов

Андрей Ом

Формации

Delta. Мы о ней умолчим. Ибо ненужная она в бою совсем.

Broad. Идеальная формация для перемещения Capital Ships по версии Relic (о моих личных наблюдениях — ниже). Корабли легко идентифицировать и выбирать. Из недостатков — зашедшее снизу звено вражьих бомберов может быстро положить конец нашим амбициям.

X. Одна из моих любимых. Идеальная формация для большого количества истребителей, которую, однако, стоит держать подальше от враждебных ионных излучателей, ибо эффект шампура (один луч — двадцать трупов) — явление частое и неприятное.

Claw. Отлично, отлично. Самое смертоносное построение из всех доступных. Идеальное сочетание достигается помещением в центр пары фрегатов или Destroyer-class, а "когти" заполняются корветами или, если не хватает ресурсов, interceptors. Результаты впечатляют, поверьте.

Wall. Вот она, идеальная формация для построения тяжелых кораблей. По эффективности равняется проезду асфальтового катка, только гораздо грациознее.

Sphere. Используется для защиты важных судов (Mothership, Resource Collector etc.). Лично я ее никогда не применял. Неподвижные корабли — отличная мишень, вы знаете.

Military Parade. Она не несет каких-то особых функций. Просто красиво очень.

Custom. Это когда никакая боевая формация не требуется. Честно говоря, неясно, зачем такое нужно.

Меры и весы

Вся техника HW разделена на классы: Fighter Class (не имеют гиперпространственных двигателей, нуждаются в дозаправке), Corvette Class (в дозаправке не нуждаются, гиперпространственные скачки совершать самостоятельно не умеют), Resource Class (защищать их прежде всего!), Capital Class (основная ударная сила — фрегаты, запомните это), Super-Capital Class (о! Это надо видеть своими глазами. Феерическое, черт возьми, зрелище), Non-Combat Class (совершенно беззащитные, но очень нужные в хозяйстве сенсоры, сканеры и генераторы, враг норовит вынести их первыми). Есть еще Mothership Class, но его представителей мы строить не можем. Кстати, обратите внимание на поведение Defenders of the Gardens Mothership в Туманности: он активно крутится, тараня наши фрегаты и больно бия тем самым по бюджету миротворческой операции.

Враги, вообще говоря, не имеют привычки концентрировать огонь (из-за чего часто имеют серьезные неприятности), но одну премудрость Самоделкины из Relic вбили им в головы самым серьезным образом: наши Salvage Corvettes, попавшие в зону поражения противника, долго не живут. Чтобы обогащаться чужими кораблями, придется изворачиваться.

После произведения на свет Carrier, в нем можно строить практически все доступные суда, кроме Super-Capital Class. В сингле эту способность применить особо негде, а вот в многопользовательском режиме скрытый cloak generator'ами Carrier в тылу врага может доставить нам немало веселых минут.

Мало кто знает о кнопке "K". K means Kamikaze. Это когда надежды нет, и все такое. Назначаем обреченному цель для атаки, давим "K" и прощаемся. Он не жилец.

Самое главное

Это надо знать каждому. Сии неочевидные тонкости описаны в мануале, культуру пользования которым почему-то никак не удается привить в нашей северной стране. Итак.

Каждый корабль имеет спецфункции — у скаутов это форсаж, Repair Corvettes, понятно, лечат пострадавших, и так далее. Спецфункции активируются комбинацией Z+LClick, запишите себе на манжете. Пригодится.

Я вас по-человечески прошу, буквально заклинаю: не слушайте Fleet command, которую, кстати, зовут не иначе как Karan Sjet. Вернее, слушайте, но делайте все равно по-своему (именно так и нужно обращаться с начальством, если кто не знает. Только тссс! Я этого не говорил!) — так удастся избежать многих серьезных проблем вроде безвременной гибели Mothership. Имеется в виду, что если даже наше командование патетическим голосом советует начать hyperspace jump, настоятельно рекомендуется отложить эту процедуру и закончить собирать ресурсы. Ну и так далее.

В дебрях меню есть неочевидная и малозаметная кнопка Remain Docked. Надлежит найти ее и быстро нажать. Данной процедурой достигается следующий эффект: при переносе в следующую миссию слабые истребители и Non-Combat ships не вылетают радостно под пули, лучи и ракеты врагов сразу после завершения прыжка, а остаются на своих местах до особого распоряжения. Таким же образом в утробе Carrier'а можно перевозить через минные и радиационные поля стада хрупких истребителей. Очень, одним словом, полезная кнопочка.

Salvaging (хищения в особо крупных размерах) — "ключ к победе", как пишут в "конкурирующих" (между собой) "изданиях". Похищать нужно как можно больше, особое внимание следует обратить на Multibeam Frigates, Resource Collectors, Heavy Cruisers. На угон последнего требуются, например, пяток корветов одновременно, если не считать те, что он успеет сбить. Траты, повторяю, окупаются. Интересно, что AI НИКОГДА не пытается красть наши корабли. Вероятно, идеология у него такая.

Нам опять приходят заказные письма и бандероли с вопросами "Зачем нужны Defenders? Они же слабые". Спрашивали — отвечаем. Порядка 40-50 корабликов, выстроенных формацией Wall перед Mothership, способны успокоить практически любую волну нападающих. Навечно.

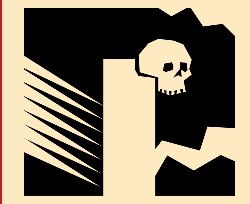
Еще. Лучшей обороной от назойливых вражьих истребителей является комбинация из двух кораблей: Missile Destroyer и Gravwell Generator. Подпускаем поближе, включаем второе, натравливаем первое. Когда они гибнут, мне их даже жалко. Ну, совсем немного.

И еще. В многопользовательской игре Mothership может двигаться.

ТЕХНОЛОГИЯ ИЛИ ЛОВКОСТЬ РУК?

Глюки и трюки в шутерах id Software

На компакт-диске, который прилагается к заметной части тиража .EXE, почти регулярно случается маленький раздел: “Демки от ПэЖэ”. Те, кто не поленился посмотреть, что это такое, наверняка заметили, что некоторые игроки в DOOM, Quake и прочие FPS выделывают вещи, явно не предусмотренные авторами. А те, кто хотя бы немного играет в Интернете, наверняка обнаружили, что кое-кто из соперников подозрительно далеко прыгает и собирает все оружие. Давайте разберемся?



Пардон за менторский тон, не надо принимать его на свой счет, но уж очень много молодых, общаясь в Интернете и FIDO, активно отстаиваею такую точку зрения: если я не могу запрыгнуть на этот ящик, значит, все, кто туда запрыгивают, – лжецы! Самомнение – штука хорошая, но уж очень часто она коррелирует с полным и окончательным неумением играть...

Читеры

Для начала надо признать, что читерство (от английского cheat – обман, мошенничество) не только, увы, существует, но и процветает. Все игры уже давно взломаны, так что надеяться можно только на честность противников. Чтобы не смешивать читерство и “честные трюки”, придется для начала кратенько, как в истории партии, рассказать об известных способах обмана.

Задача, разумеется, совершенно неподъемная, и мои коллеги из других УЧУ-департаментов могут часами говорить об аналогичных проблемах в “их” играх (брр, как вспомню Diablo...), да и в action материала многовато, так что ограничимся только играми Великих Классиков – id Software, причем начиная с DOOM, первой полноценной сетевой игры. Само собой, упоминания соседей по жанру совсем избежать не удастся, но первопроходцы все-таки имеют право на особое отношение.

Итак, читы в DOOM. Самые безобидные – как бы и не читы вовсе, а скорее забытые отладочные функции. Подумаешь, поставил в командной строке sersetup’а ключик -player1. Ну, будешь играть игроком-сервером, у которого чуть плавнее движения. Мелочи. Подумаешь, в сетевой игре вызвал карту, прижал Alt и трижды набрал волшебное слово iddt. Ну, увидел всю карту и положение противника на ней. Пустяки...

Настоящие читы начинаются тогда, когда за дело берутся хакеры. К DOOM существует масса патчей, большинство почему-то российского производства. От возможностей захватывает дух. Нажимаешь на кнопку выстрела – и твой десантник за один игровой такт точнехонько поворачивается лицом к врагу, спускает курок и разворачивается назад. Экран дернулся – и ты бежишь в прежнем направлении, а враг корчится на полу. Удобно, целиться не надо, фраги сами щелкают на удобном счетчике, предоставленном все теми же добрыми хакерами (показы-

ваются как свои, так и чужие – и почему эту функцию не вставили в id?). Постепенно, правда, наши же программисты написали анализаторы демок, которые отлавливают такие действия и клеймят читера позором, но хакеры в долгу не остались и добавили функции борьбы с анализаторами, а те, в свою очередь... Ну, про вирусы и антивирусы вы и так знаете, здесь то же самое.

Quake был, опять-таки, первопроходцем на поприще сетевых игр. В этот раз – интернетовских. Стоило ему, бедняге, выйти на просторы, как поток хаков, крэков и патчей понесся с фантастической быстротой. Все тут же догадались, что можно поменять на своем винчестере уровни, модели и все, что угодно, лишь бы это не повлияло на синхронизацию движений. И пошло: уровни с прорезями в стенах, чтобы всегда видеть противника. Модели с торчащими во все стороны длинными палками, чтобы сквозь стены знать, где враг. Шкуры, раскрашенные в фосфоресцирующие цвета и с мишенью на груди и спине. Попытки закрыть дыры с помощью сравнения контрольных сумм файлов на клиенте и сервере почти ни к чему не привели, сломать такую проверку ничего не стоит...

Как и в DOOM, это было только начало. Когда до кода добрались хакеры, стало совсем грустно. Моментально появились client-side bots, реализованные в виде прокси-сервера. То есть игрок сидит, играет как обычно, бегает по уровню, а информация, которой он обменивается с игровым сервером, проходит через специальную программу, занятую, как и в старичке DOOM, моментальной сверхточной наводкой и стрельбой. Особенно красиво это безобразие выглядело с Lightning Gun'ом, фраги так и сыпались. На серверной стороне начали ставить проверки на предмет наличия таких действий, но легче не стало – разве все отловишь?..

Про Quake 2 говорить бесполезно, ибо ничего особенно не изменилось, разве что добавились новые возможности для читов, связанные с широким распространением 3D-ускорителей. Например, есть команды (gl_modulate и другие), позволяющие, по замыслу, настраивать яркость и тому подобные параметры изображения. Но если их задействовать с умом, обнаружится, что можно "подсветить" игроков в темных нычках, что честным уже никак не назовешь.

Впереди у нас Quake 3, а значит – новые читы, новые хаки и новые способы борьбы с ними.

400 сравнительно честных способов

Остап Сулейман Берта Мария Бендер-бей, помнится, хвалился, что он знает именно столько способов отъема денег. У настоящего мастера игры в один из шутеров способов не меньше. И они все, как на подбор, сравнительно честные. В том смысле, что используются, не требуя изменения ни одного байта, можно сесть и играть, демонстрируя необычные результаты.

Какие из них можно считать обманом трудящихся, а какие нельзя – вопрос очень спорный. Многие не любят партизан, засевших в укромной нычке и отстреливающих все, что движется, с завидным успехом, а уж к тем, кто делает что-то еще более прибыльное в смысле фрагов, относятся просто с ненавистью. Но, пожалуй, такая точка зрения глубоко неверна. Если не запрещено – значит, разрешено. Такой сделали игру ее авторы, и не использовать эти возможности – то же самое, что, оказавшись на боксерском ринге, добровольно привязать одну руку к туловищу.

Ниже – достаточно полный, хотя и не исчерпывающий список хитростей с объяснением, как они работают. Кстати, неплохая пища для размышления читателям раздела "Полигон", дабы они, разрабатывая собственные игры, учились на чужих ошибках. Да и для лучшего понимания того, как талантам из группы Quake Done Quick (www.planetquake.com/qdq), чьи демки заняли немало места на дисках Game.EXE, удается делать невероятные трюки, теоретическая база появится...

И все-таки DOOM

Мы здесь с ББ слегка поспорили: а надо ли ворошить старое, стоит ли вспоминать то, что уже многими сдано в архив? Надо. Стоит. Ибо Классика, ибо с этого все начиналось, ибо без рассказа об ухищрениях старика DOOM следующие главки просто-напросто будут и недопоняты, и не полны.

Итак, истинные мастера первым делом находят в файле default.cfg строчку joyb_speed и прописывают туда значение от 25 до 32 в зависимости от версии DOOM (кажется, 29 справедливо везде, но, впрочем, лучше проверить). Это работает, как всегда нажатая клавиша Shift, то есть бег вместо ходьбы. Основано на очень простом принципе: проверяется несуществующая кнопка на джойстике, которая "все время нажата". В самом деле, держать палец на кнопке или затыкать ее спичкой – неэстетично.

"Бег под углом"

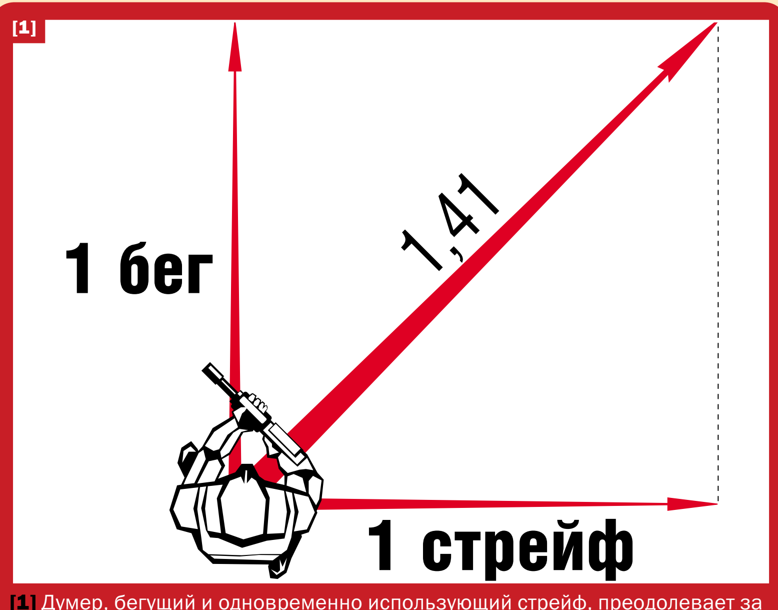
Самая известная (и самая популярная в народе) "особенность". Кто еще помнит, как складываются векторы? Мнда, немногие. Тогда придется прибегнуть к аналогиям: представим себе, игрок бежит вдоль одной стороны квадрата (длиной в один километр) до конца этой самой стороны. А теперь представим, что, независимо от бега, он дополнительно смещается с той же скоростью перпендикулярно направлению бега (нажат strafe). В итоге игрок за то же самое время добежит до конца не стороны, а диагонали квадрата, длина которой равна корню квадратному из двух, то есть примерно 1,4142135623730950488016887242097. Выигрыш в скорости почти в полтора раза, неплохо... На самом деле, конечно, меньше – стрейф медленнее, чем бег, но это уже детали. Важно то, что код, отвечающий за перемещение игрока в DOOM, работает именно так – независимо смещает его вперед и вбок. Потому и приходится бегать, глядя не перед собой, а на ближайшую стену, а то догонят и прикончат.

Мышиный стрейф

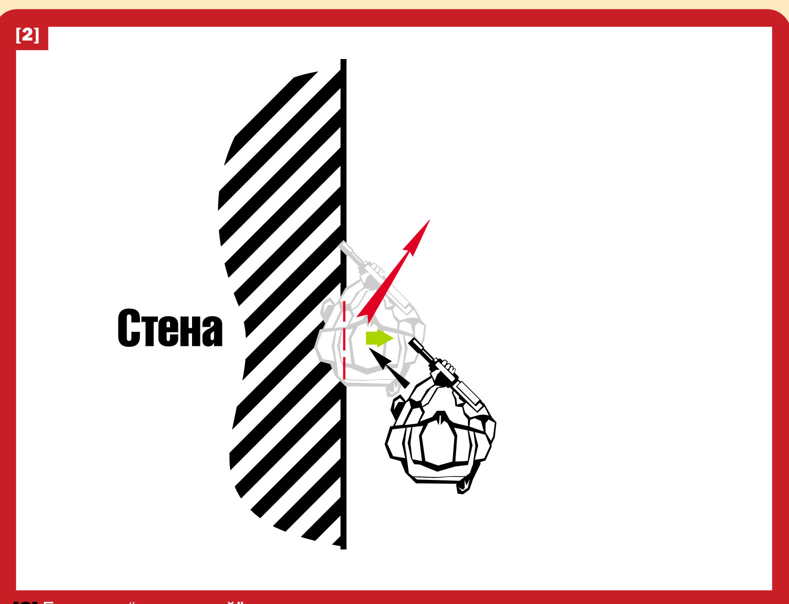
Чаще всего применяется в сочетании с предыдущим приемом. Дело в том, что обработка событий от мыши реализована в DOOM отдельно от клавиш, и использование движения мыши влево-вправо для стрейфа (то ли по забывчивости, то ли еще зачем) позволяет достигать скорости стрейфа на 20% большей, чем с клавиатуры. Да, постоянно двигать мышь неудобно, да, исчезает возможность нормально поворачиваться, но для некоторых трюков именно такой метод незаменим. За счет большей скорости удается запрыгивать туда, куда иначе просто не попасть.

"Быстрые стены"

До сих пор толком не объясненная вещь. Да, исходники есть, но почему вдоль некоторых стен можно бежать раза в два-три быстрее, если использовать "бег под углом", – загадка. Есть только предположение, что при "беге под углом" игрок чуть-чуть "залезает внутрь стены", а код, который отвечает за то, чтобы этого не происходило, выбрасывает его не перпендикулярно, а чуть в сторону. Происходит не везде, както зависит от направления и расположения стены. Хрестоматийные примеры: на первом уровне стена коридора, ведущего к Plasma Gun (она расположена "канонически" – многие "быстрые стены" имеют такую ориентацию, горизонтально по карте), а на 16-м



[1] Думер, бегущий и одновременно использующий стрейф, преодолевает за то же время гораздо большее расстояние, чем просто бегущий.



[2] Если код, “достающий” игрока из стены, по каким-то причинам делает это не совсем правильно (вместо перемещения по зеленой стрелке происходит перемещение по красной), возникает аномально быстрое перемещение вдоль стены.

есть экзотическая, наклонная на карте, около озера зеленой жижи, справа.

Rocket Jump по-думовски

Старики помнят, молодежь и не знала, да забыла. В первом “Думе” в одном из эпизодов был очень красивый выход на секретный уровень. Туда удавалось попасть и с помощью “бега под углом”, но только очень упорным игрокам. А изначальный замысел дизайнера уровней состоял в жестоком самоистязании: надо было занять точное место на довольно узеньком уступе и выстрелить из Rocket Launcher’а в стену перед собой. Короткий, но впечатляющий полет задом наперед, вниз, в лаву, но в нужном месте построена небольшая будочка с телепортером, куда и надо попасть. Чем не Rocket Jump? Да, снимает массу здоровья и брони, ведь местный RL – это вам не квейковские “пукалки”, но зато какой эффект! А подробности о том, что такое Rocket Jump вообще, читайте в разделе, посвященном Quake, все-таки появился в ежедневном арсенале он именно там.

“Бег по пустоте”

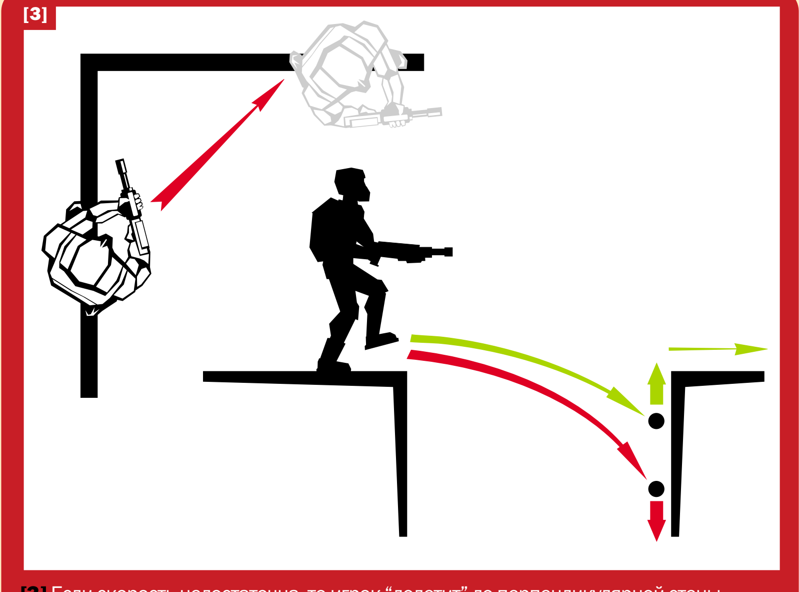
А точнее – “прыжки”. Очень странная техника. Прежде всего надо напомнить, что прыжки в DOOM, казалось бы, не предусмотрены. Кнопки такой нет, никаких подбрасывающих вверх объектов – тоже, кроме лифтов. Монстры в глубине души представляют собой вертикальные цилиндры, и перепрыгнуть их нельзя. Но весь остальной код, обслуживающий вертикальные перемещения, налицо. Игрок, падая с уступа, честно летит по параболе. И крутизна этой параболы, как и положено, зависит от начальной скорости. А если вспомнить, что на небольшие уступы (например ступеньки лестницы) игрока поднимают автоматически, то в сумме получается очень интересный результат. Помните уровень в DOOM 2, где приходится бегать по очень узким и высоким стенкам? Так вот, проходить тамошние повороты можно на очень высокой скорости, срезая угол. Игрок начинает падать, но за счет высокой скорости долетает до перпендикулярной стенки, упал он пока недалеко, разница высот невелика, и его подтягивают вверх. Сказка, да и только... Многие умные люди думали, чем бы заменить такой метод, но так и не придумали, в любой современной игре этот эффект налицо. Более того, в Quake 2 он даже послужил основой нового приема, Double Jump, описанного много ниже.

Глушение звуков

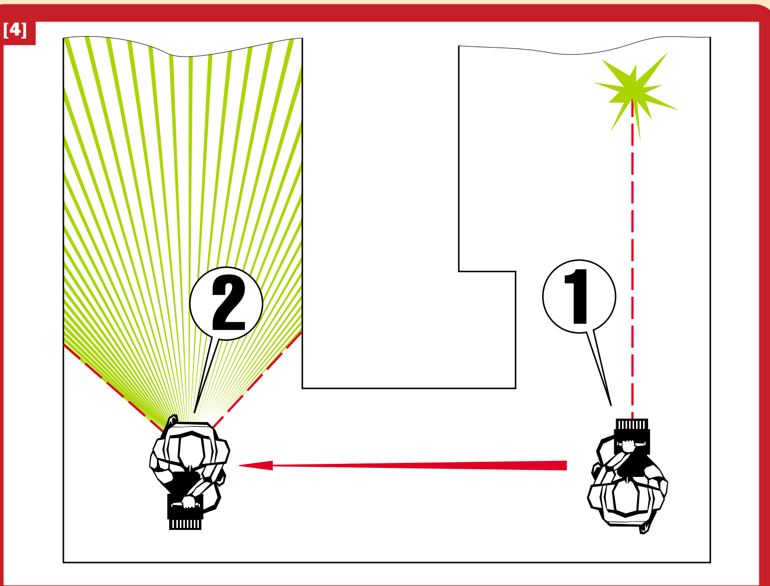
Требует таланта, но дает немалое преимущество. Пардон, но здесь придется достаточно глубоко залезть в детали реализации звуковой подсистемы, зато эти данные будут относиться не только к DOOM, а ко всем играм сразу. Итак, в любой игре могут играться несколько звуков одновременно. Как добиться, чтобы не было проблем с громкостью? Один звук – это легко, просто пускаем его на воспроизведение. А что делать, если мы хотим добавить второй? Просто смешать их, а потом поделить громкость на два? Тогда получим, что первый звук почему-то стал резко тише, нехорошо. Звуков больше – проблема становится все более и более заметной. Ее решение, увы, в общем виде невозможно, и применяется половинчатое решение: с самого начала создаются несколько “каналов” для звуков, и общая громкость делится на их число. Подчеркну: заранее, до того как звуки начали воспроизводиться. Предположим, если у нас четыре канала, то громкость каждого из них изначально вчетверо меньше, чем максимальная, и смешивать их можно совершенно спокойно. Но больше четырех звуков одновременно при этом проиграть нельзя. Да и самих каналов не может быть слишком много, а то пострадает (от ошибок округления) качество, так что обычно каждому каналу отводится свой тип звуков (фоновые, выстрелы и т.п.). В нашем случае, в DOOM, по одному каналу воспроизводится звук выстрела (BFG-9000, к примеру, долго “греется” с характерным шипением, от которого народ быстро разбегается) и звук прыжка или характерное “ухх” при нажатии кнопки открывания двери. Так что, нажав на кнопку стрельбы, нужно очень быстро ткнуться носом в стенку и попытаться ее “открыть”. Звук выстрела оборвется, и вместо него будет слышен “ухх”. В качестве альтернативы можно сразу после выстрела спрыгнуть с какой-нибудь ступеньки. Отдельные мастера умудряются глушить даже Rocket Launcher, хотя это чревато немедленной гибелью, если в стенку упереться до вылета ракеты...

Знание оружия

Казалось бы, пустячок, но знать, как именно работает BFG-9000, чрезвычайно полезно. Так как спецификации этого оружия официально не публиковались, а разобраться в исходном коде DOOM – задачка не самая простая, напомню: в момент выстрела запоминается направление взгляда игрока. После этого игрок и заряд перемещаются как им угодно. В момент разрыва заряда (разумеется, от самого разрыва тот, в кого попал заряд, получит свое, но это еще не все) от точки, где в этот момент находится игрок, строится конус (точнее, пирамида) с раструбом, примерно соответствующим размеру видимого пространства на экране, по направлению, запомненному в момент выстрела. Где в этот момент находится игрок и куда смотрит – не имеет значения, как не имеет значения и место разрыва заряда. В этом конусе проводятся сорок невидимых лучей, каждый из которых наносит



[3] Если скорость недостаточна, то игрок “долетит” до перпендикулярной стены слишком низко (красная траектория) и упадет вниз. А если расстояние до верха будет не слишком большим, код, отвечающий за обработку ступенек, поднимет игрока наверх (зеленая траектория).



[4] Это фрагмент первого уровня DOOM 2. В точке "1" (около chaingun'а) игрок стреляет из BFG по направлению к балкончику (пунктирная линия), а сам бежит в точку "2" (стрелка) и отворачивается от прохода. В тот момент, когда заряд плазмы взрывается у балкончика, от игрока (хоть он и отвернулся) строится конус поражения (зеленые линии), и те, кто в нем оказался, испытывают определенные неудобства, разлетаясь кровавыми ошметками...

некие более ощутимые неприятности, например, экран мог покрываться красной пеленой, мешая смотреть. А главное – взрыв просто обязан был отбрасывать попавшего в зону повреждений, мешая ему целиться и повышая ощущение реальности происходящего. В DOOM, как ни старайся, добиться чего-то полезного от такого эффекта было невозможно, слишком сильны были повреждения и слишком слабо отбрасывание.

повреждения (и, кстати, если стоять достаточно далеко, можно попасть между лучами и не получить повреждений вообще). Даже после гибели (но до нажатия на пробел и возрождения) игрок все еще может являться вершиной конуса смерти, так что не спешите возрождаться, если вас убили, а заряд еще летит. Советую для лучшего понимания принципа порисовать картинки и потренироваться на монстрах. Основа для разнообразных трюков – внутреннее устройство BFG, ее специально так запрограммировали. Побольше бы таких красивых видов оружия... Увы, большинство нынешних видов оружия либо "hit-scan", то есть наносит повреждения немедленно, за один такт, как шотган, либо projectile, то есть просто выпускает снаряд, летящий и наносящий повреждения при попадании. Это, конечно, реалистично, но весьма скучно.

Двери (и как их правильно преодолевать)

Для пущей реалистичности перемещений id'овцы сделали в начале движения небольшой, но заметный период ускорения, а в конце – замедления. Поскольку пригибаться игрок не способен, то единственный способ ускорить пробегание через дверь – заранее разогнаться, пока она открывается. В "крутых" демках налицо забавный прием: игрок подбегает к двери, жмет "открыть", чуть отбегает – и пролетает через дверь на полной скорости. Метод относится ко всем играм, где полная скорость набирается не мгновенно, да и к реальной жизни – тоже. Попробуйте на досуге.

Quake

Rocket Jump и Grenade Jump

Классика жанра. Именно их принес нам Quake и именно они заняли место "бега под углом" в арсенале квейкера-профессионала. Теоретическая база весьма любопытна. С давних времен, по традиции, оружие не только больно било по цифрам здоровья, но и создавало

А вот в Quake баланс оказался иным. Вряд ли это задумывалось специально, ведь отчетливо видно, что уровни создавались без учета Rocket Jump'ов, их "надо бы" проходить по старинке. Но когда обнаружилось, что можно выстрелить себе под ноги, подпрыгнув перед этим, и получить немалую добавку к вертикальной скорости, потеряв всего лишь около 40 единиц красной брони из 200 имеющихся, квейкеры поняли, что быстрота перемещений позволяет легко контролировать весь уровень, и начали прыгать, как зайцы. Потом постепенно научились засекать время до взрыва гранаты и, соответственно, прыгать с ее помощью, если нет ракет. А самые жирные и наглые даже умудрились для сверхвысоких прыжков совмещать эти приемы: возьмут одномоментно Pentagram of Protection, Quad Damage, Grenade Launcher и Rocket Launcher, бросят гранату на землю, дождутся ее разрыва, да в тот же момент еще и ракету туда же кинут. От Quad'а высота прыжка учетверяется, от двойного взрыва – еще удваивается, так что взлететь можно до самого неба, а Pentagram от последствий, тьфу-тьфу-тьфу, убережет. Благодать... А еще можно жонглировать противником, подбрасывая его взрывами, но это на трюк не слишком похоже.

Зато в Team Fortress искусство Rocket Jump'ов доведено до предела. У каждого класса налицо свой собственный вид гранат, одни мощнее, другие слабее, а главное – некоторые можно подрывать в нужный момент, а не по таймеру. Отсюда возникает возможность насыпать их кучкой, запастись броней покрепче и рвануть всю кучу разом, перелетев через весь уровень. Сюда же, кстати, относится и другая тактика, Sniper Jump. Дело в том, что на некоторых серверах включен параметр, не дающий наносить повреждения товарищам по команде. А вот эффект добавки скорости от этого не меняется (что, строго говоря, неверно, но эту ошибку так и не исправили). В итоге снайпер, уперев ствол своего сверхмощного ружья в одно место товарищу по команде, способен перебросить его через весь уровень одним выстрелом, тем самым заслав десант в самое сердце вражеской базы.

Монстры

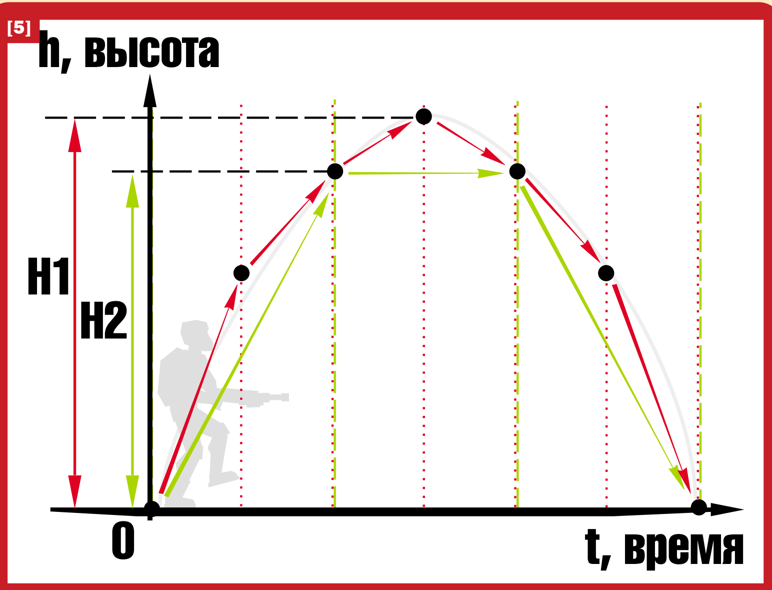
Спасибо вам, что вы есть! Без вас игра не просто стала бы скучной, но лишилась бы массы красивых трюков. К примеру, об вас так удобно взрывать гранату, ведь она, коснувшись живого и теплого тельца, моментально рванет, дав исстрадавшемуся игроку столь нужный толчок в одно место. А если вспомнить, что Tar Baby и сам умеет взрываться, Ogre кидается неплохими гранатами, хотя и слабенькими, Shambler всаживает довольно мощную молнию, а Vore посылает отличные летающие мины, то обнаружится, что, при должном взаимопонимании, монстров вполне можно использовать для ускорения перемещений. Ведь, как и в случае с Rocket Jump'ом, для кода, обсчитывающего движения игрока, источник повреждений не важен, от любого повреждающего воздействия игроку добавляется скорость.

Air Control

Он же "управление в полете". Природа создала человека несовершенным, забыв дать ему крылья. Rocket Jump успешно решил эту проблему, а добрый Кармак позаботился об остальном, дав игроку отличный пушистый хвост. В самом деле, как еще можно объяснить, что в воздухе, не опираясь ни на что, игрок может спокойно завернуть за угол? А ведь именно это – норма жизни в Quake. Любой уважающий себя игрок обязан хоть раз, но прыгнуть на DM2 через лаву в комнату с megahealth, не закрывая пластины в полу. Это возможно – достаточно после хорошего прыжка повернуться носом куда надо и нажать кнопки перемещения. Те же самые навыки неплохо служат и в одиночной игре, прыжки сразу начинают вести туда, куда нужно, а не туда, куда получилось. Самое интересное, что этот эффект, появившись в Quake вместе с возможностью прыгать, немедленно завоевал и своих сторонников, и противников, так что после выхода Quake 2 между ними разгорелась целая война. Кармак в каждой следующей версии кода менял этот параметр то туда, то сюда, а в конце концов плюнул и сделал его регулируемым вручную. Поэтому на разных серверах Quake 2 в Интернете возможность управлять своим полетом вполне может быть разной силы или вообще отсутствовать.

Просто баги

Есть в Quake и баги. Увы. Один из них – зависимость высоты прыжка от скорости компьютера. Никуда не денешься. Чем круче машина, тем выше прыгается. Все достаточно просто, но избавиться от этого вряд ли возможно. Грубо говоря, чем реже считается новое состояние мира, тем раньше (на ту самую долю секунды, которой и не хватает для сверхвысокого прыжка) будет отловлена самая верхняя точка траектории. В действительности все сложнее, но суть примерно такова. Видимо, с этим можно было бы бороться интерполяцией и экстраполяцией, но проявления этой разницы достаточно невелики, поэтому зачем напря-



[5] На быстрой машине кадры обсчитываются чаще, и “вершина” траектории обсчитывается, а не пропускается, за счет этого высота прыжка H1 получается больше, чем на медленной (H2).

гаться… А тот, кто хочет записать демку с особым прыжком, возьмет машину помощнее, снизит детализацию, да и сделает все, что ему нужно. Надо, впрочем, отметить, что народ такие вещи очень не любит. И если кто-то из вас возьмется делать игры, помните о подобных эффектах дискретизации, их надо очень тщательно прорабатывать.

Прыжок с наклонной плоскости

Здесь надо поговорить о внутреннем устройстве физики в играх. Понятно, что никто не моделирует все-все-все по-честному. Принимаются определенные упрощения, например, человек достаточно часто считается материальной точкой, удары идеально упругими или неупругими, и т.п. В случае Quake, как было в свое время с DOOM, некоторые аспекты движения обрабатываются отдельными кусками кода. Например, скорость игрока, казалось бы, вполне честно обсчитывается в любой точке. Но за счет этого возникают странные эффекты, которые очень сложно понять. Итак, игрок бежит по ровному полу. Если он прыгнет – высота прыжка будет такой, как задумал Кармак. А вот если игрок бежит вверх по наклонной плоскости – вертикальная составляющая его скорости будет ненулевой, и честно обсчитанный прыжок окажется заметно выше. В жизни так не бывает, а в Quake два куска “честной” физики в сумме дают повод для красивого трюка. Кстати, загляните в главку “Quake 2” – там по очень похожим причинам возникает эффект Double Jump.

Более того, целый класс эффектов, вызванных игровой физикой, стал общим местом в современных играх. Скажем, в недавно вышедшей демо-версии Unreal Tournament прыжки с идущего вверх лифта занимают весьма почетное место в арсенале приемов, приносящих победу. А все почему? Когда игрок едет на лифте, скорость лифта передается ему, так что запросто удается перепрыгнуть врага и разделаться с ним с воздуха.

“Бег зигзагом”

Внимание, мы вступаем в дебри. Начнем со ссылки на древность: в DOOM, как вы помните, был “бег под углом”. И это было забавно, незатейливо, но на реальность ни в коей мере не похоже. Кармак решил, что это нехорошо, и попытался убрать эффект (ведь человек быстрее всего бегает строго вперед, а вовсе не боком). Увы, результат оказался не совсем таким, каким ожидался. Грубо говоря, была приделана “заплатка”, которая следит за скоростью игрока, бегущего по земле, и если эта самая скорость излишне возрастает (вектор скорости становится по модулю больше, чем “стандартная скорость бега”), ее обрезают до нужной. Все хорошо, да только вот работает эта штука не идеально. В тот момент, когда игрок только что нажал strafe, его скорость немного, но возрастает. Код бросается ее урезать (и для плавности не делает этого бесконечно быстро, а всего лишь уменьшает ее), но в этот момент игрок уже отпустил клавишу и нажал strafe в другую сторону. И все началось по новой – борьба между тупой программой и умным пользователем завершается патом: скорость возрастает, хотя и не так сильно, как хотелось бы. А бег выглядит несколько дрожащим и вихляющим, из-за частого-частого стука по кнопкам туда-сюда.

Bunny-hopping

Стучать по кнопкам – занятие утомительное. Поэтому изобретательные любители быстро бегать вспомнили важную деталь: скорость проверяется только на земле (иначе тормозились бы прыжки и падения). Значит, сразу после успешного возрастания скорости (от нажатия strafe) надо прыгнуть и лететь с повышенной скоростью, ни о чем не думая. А после приземления немедленно повторить операцию. Снаружи зрелище совершенно жуткое: как сумасшедший кролик с батарейкой “Энерджайзер”, квейкер летит, почти не касаясь пола. Таким методом удается развить почти ту же скорость, что и в DOOM за счет “бега под углом”. Осталось придумать, как ее применить. Нет, само собой, догонять убегающего и очень быстро проходить уровни – это святое. Но ведь есть еще и прыжки…

Сверхдальние прыжки

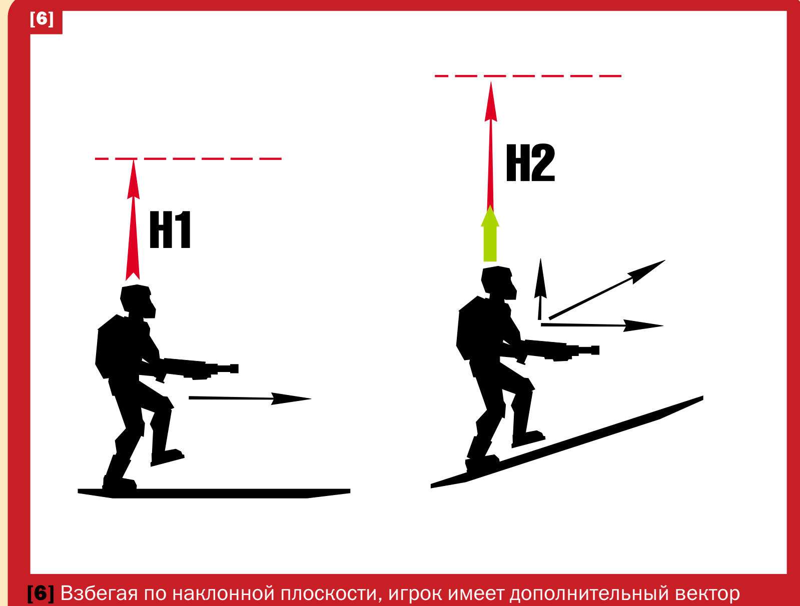
Уж раз есть избыток скорости – так взлетим же, как летали в DOOM! И летают, да еще как. Типичный пример: на одном из уровней, в самом начале, выход виден через окошко. И в Quake Done Quick, само собой, разогнавшись как следует, до него спокойно допрыгивают, проходя уровень за несколько секунд вместо нескольких минут. А в Quake 2, на Q2DM1, разогнавшись от выхода на самый верх к Rocket Launcher’у, легко допрыгивают оттуда до утеса со здоровьем и ракетами, аки жабы по весне.

Wall Hugging

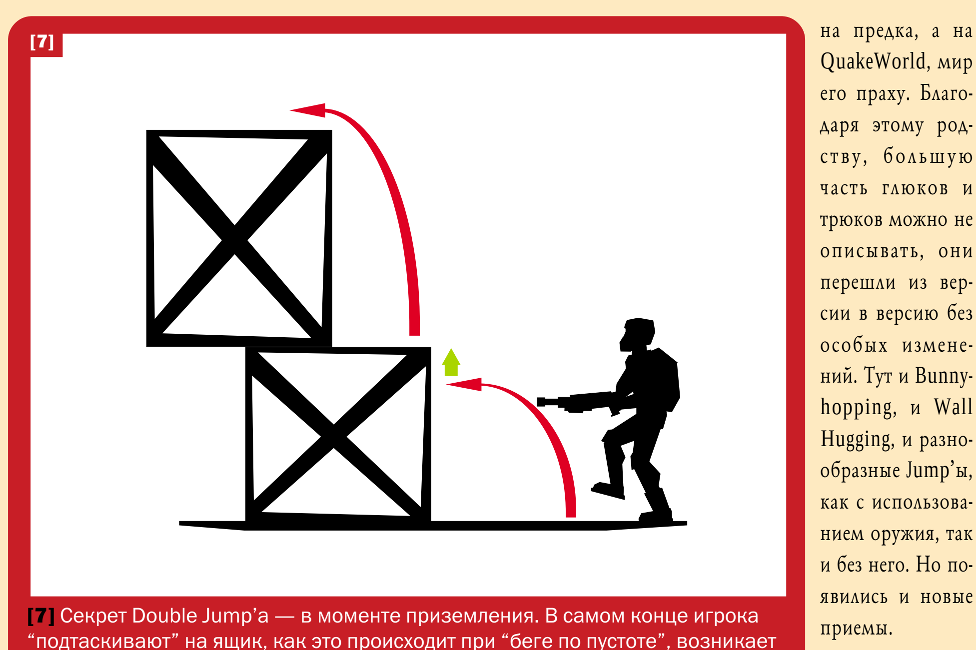
Техника, проверенная временем. Правда, код, отслеживающий “утопание” игрока в стене, явно изменился при переходе от DOOM к Quake и теперь помогает всем и каждому, зато слабее. Ускоряет любая стена, но эффект весьма слабый. Тем не менее, так и набираются секунды превосходства…

Блокирование лифтов и дверей

Так уж сложилось, что застрять между стеной и чем-нибудь движущимся – штука опасная, как в жизни, так и в игре. Раздавит. Почти всегда. Но, что самое главное, в жизни после этого раздавливания механизм поедет дальше, не заметив потери бойца. А в Quake, непонятно чего ради, лифты и двери очень вежливы. Почувствовав под собой свежераздавленный труп или камень, железка в ужасе кидается на исходные пози-



[6] Взбегая по наклонной плоскости, игрок имеет дополнительный вектор скорости, направленный вверх (зеленая стрелка). За счет этого прыжок получается выше.



[7] Секрет Double Jump'a — в моменте приземления. В самом конце игрока "подтаскивают" на ящик, как это происходит при "беге по пустоте", возникает дополнительная вертикальная скорость, и прыжок получается выше.

ции, дабы оплакать свое недостойное поведение. Чем и пользуются отдельные нечистые на руку квейкеры. К примеру, подманив какое-нибудь животное к двери, которая вот-вот закроется и запрет их наедине с чем-нибудь неприятным, вроде медленного лифта или долгой подводной прогулки, а то и просто встав в дверях и подперев их своими широкими плечами, можно добиться того, что двери не смогут закрыться и сложное место можно будет пробежать более быстрым маршрутом.

Отладочные триггеры, забытые при разработке

Это уже чистой воды баги, а вовсе не фичи. Скажем, на самом последнем уровне Quake, под названием Shub-Niggurath's Pit, высоко под потолком болтается забытый триггер успешного окончания уровня. И если сделать очень удачный Rocket Jump, можно закончить уровень в несколько раз быстрее, чем задумано, и оставить адову мамашу в живых. Такие же вещи есть еще на нескольких уровнях. Просто дизайнеры напортачили маленько, а тестеры не заметили.

Здоровье, получаемое "на халяву" в начале уровня

В дефматче, увы, неприменимо, но в одиночной игре — вполне. Из соображений обостренного чувства справедливости добрые люди из id приняли решение не допускать совсем дохлого игрока на следующий уровень, и во время перехода, если его здоровье меньше 50%, недостающее дополняется. Это дает уверенность в том, что сразу после рождения тебя не пристрелит какой-нибудь мелкий, но шустрый монстрик. А заодно и позволяет на последних метрах уровня схватить броню, но плюнуть на сбор здоровья, если нужно пройти очень быстро, ведь его, здоровьишко, и так дадут...

Quake 2

Сначала напомню о том, что Quake 2 — это, где-то в глубине души, все тот же старичок Quake, но сильно заточенный под Интернет и больше похожий не на предка, а на QuakeWorld, мир его праху. Благодаря этому родству, большую часть глюков и трюков можно не описывать, они перешли из версии в версию без особых изменений. Тут и Bunny-hopping, и Wall Hugging, и разнообразные Jump'ы, как с использованием оружия, так и без него. Но появились и новые приемы.

Double Jump

Начнем с того, что вспомним о прыжке с наклонной плоскости. Вертикальная составляющая скорости, откуда бы она ни взялась, добавляется к исходному прыжку и дает прибавку в высоте. А теперь помянем DOOM'овский "бег по пустоте". В любой нынешней игре подъем на лестницу осуществляется за счет "подбрасывания" игрока на небольшую высоту, а это, разумеется, значит, что ему придается некая вертикальная скорость. Итак, прыгать надо в тот момент, когда вас только что подбросили на ступеньку. Уже хорошо, но пока не работает. Куда можно прыгнуть со следующей ступеньки? Да никуда, собственно, дальше по лестнице. А вот если усложнить эту технику... Прыгнем на ближайший ящик. В верхней точке прыжка нас схватят (помните, как в DOOM) и поднимут до верхней грани ящика. И тут же прыгаем дальше. Второй прыжок будет гораздо выше. А ящики обычно стоят штабелями, не правда ли? При некоторой тренировке двойной прыжок выглядит, как очень высокий одиночный. Кармак пытался его запретить, вводя небольшую задержку после окончания прыжка до начала следующего, но народу не понравилось, и Double Jump остался жить. Кстати, вертикальная составляющая скорости может возникнуть, к примеру, в момент схода с лифта (особенно если лифт чуть ниже пола, та же ступенька). И это тоже используется в демках от QDQ.

Архитектура

В Quake 2 полигонов побольше, чем в предшественниках, так что многие архитектурные излишества, типа светильников, выполнены не текстурами, а полигонами, и именно они могут помочь попрыгунчику как промежуточная точка для прыжка — наш персонаж вполне способен уцепиться за самую маленькую полочку. А с помощью Double Jump можно попасть в очень неожиданные места. Скажем, на все том же Q2DM1, запрыгнув двойным прыжком на стопку ящиков неподалеку от Megahealth, можно перепрыгнуть на настенный светильник, а уж оттуда — за вожделенным здоровьем. Впрочем, если прыгнуть Bunny-hopping'ом, можно и сразу за здоровьем...

Приподнять танк

Да запросто! На одном из уровней в демке Quake 2 Done Quick Too дорогу загораживает злой и страшный монстр по имени Tank. Не обойти, не перепрыгнуть, весь коридор занял. Так что эти ловкачи придумали! Приседают, стреляют снизу в нашего Танка из двустволки, его, как при любом повреждении, слегка отбрасывает, но куда — вверх! И под ним остается щелочка, куда игрок как раз пролезает. Красота, да и только...

И снова дверь

Помешать двери закрыться, кстати, в Quake 2 можно не только своей или чужой тушкой, она, дверь, столь же испуганно реагирует, например, на пачку патронов, каковые можно выбрасывать. Да, это предназначалось для сетевой игры, особенно командной, но работает и в single, и вполне применимо для экономии секунд. Кстати, есть и еще одна красивая деталь: застопорить лифт на одном из уровней удалось, поставив себя между его площадкой и... летающим монстром! Чего только не придумают эти бегуны...

Лазеры

Казалось бы, что с ними сделаешь? Коснулся — смерть. Как бы не так! Если бы они проверяли касание игрока на каждом такте игрового времени, это было бы правдой, но Кармак решил чуток сэкономить на производительности, и такая проверка происходит только десять раз в секунду. Так что, как следует Rocket Jump'нув и приобретя немалую скорость, вполне можно, если повезет, проскочить через лазерный луч, не получив повреждений. Правда, может и не повезти, но ведь никто не мешает повторять и повторять этот уровень, пока все не получится.

Скрипты

(Помните, я не так давно рассказывал о них в своем "Личном деле"?) Говорить о них надо бы в главке о Quake, возникли они именно там, вместе с консолью. Но я решил отложить песнь о скриптах на десерт. Дело в том, что я не знаю, считать их читами или честным средством борьбы. Например, человек, который всегда делает оптимальный Rocket Jump, теряя минимальный процент здоровья, — это талантливый игрок. А если он написал себе скрипт, и красивый прыжок — это не ловкость рук, а просто тупое нажатие одной кнопки? Аналогично с оружием, маневрами и прочим: отличить, где кончается облегчение жизни и начинается обман соперников, невозможно. Это, кстати, понимает и Кармак, и в Quake 3 команды alias, позволявшей строить очень сложные и красивые скрипты, не будет вообще. Хорошо это или плохо — не ведаю. Но нам с этим жить и отыскивать в Quake 3 очередные "дырки" и "фичи". Процесс этот бесконечен.

В эти чудесные теплые осенние денечки модная молодежь снова сдает нормы ГТА. Наш корреспондент ведет репортаж прямо из центра событий. Вокруг воют сирены, воют полицейские, воют "скорые помощи", и всем им жалобно подвывают хрустящие под колесами несущихся не разбирая пути автомобилей педестрианы.

НОРМЫ ГТА

• Александр Вершинин •

GRAND THEFT AUTO 2

Разработчик	DMA Design
Издатель	Take 2 Interactive
Официальная дата релиза	Осень 1999 г.
Размер демо-версии	Около 13 Мбайт (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	www.gta2.com
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, Direct3D-карта (4 Мбайта). Поддерживаются API Glide и Direct3D.

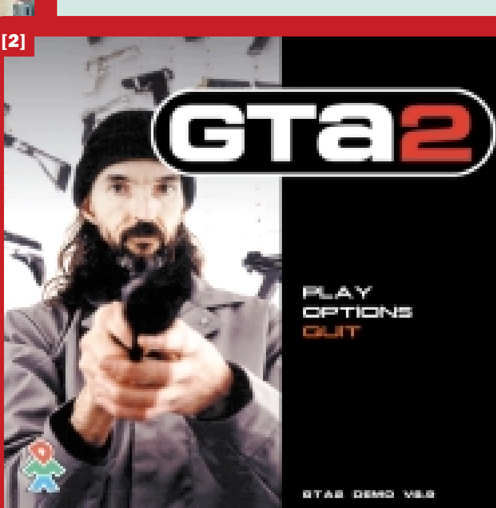
В данный момент в представителя Game.EXE на улицах большого города стреляют не только полицейские. К их шумной веселой компании давно присоединился спецназ, а также представители кланов Yakuza, Zaibatsu (простите, но вам показалось) и Loony. Но даже объединенными усилиями им сложно остановить прошибающего насквозь кордоны и меняющего один полицейский крейсер на другой лихого водителя. Опыт – его португальским портвейном не зальешь!

Гони-Тарань-Абганяй

Все мы, обладатели значка ГТА, взрослые, или хотя бы разумные, люди. А потому понимаем, что игра с суффиксом-приставкой "Два" ни в коем случае не может претендовать на оригинальность. Главное – чтобы былые достоинства сохранились.

Надо сразу заметить, в приверженности авторов GTA2 к добрым традициям первой части можно усомниться уже в процессе инсталляции демо-версии. Запускаешь в усталой уверенности увидеть привычный wizard, а там такое! Вместо прописанного психотерапевтами Microsoft успокаивающего голубого фона смотрит мужик. И настолько странное у него лицо, что первый рефлекс – бросить в монитор как минимум любимую 13-килограммовую гантель. Уверенность, что проблема кроется в пышных, но криво приклеенных усах, отсутствует. Осторожно миновав С.И.Буденного в стильном прикиде американского тина с помощью кнопки "Next", натыкаемся на... японца с внушительного вида пистолетом. В запечатленной на фотографии комнате все мирно занимаются своими делами: одни играют в бильярд, другие выпивают. Этот же сидит и целит в пользователя пистолетом, причем не как нормальные люди из боевиков, а крепко, доверчиво прижавшись носом к магазину. После восточного бойца альтернативно-бородоусый жутик с заключительной фотографии совсем не удивляет. Этот индивидуум нежно прижимает направленный в вас пистолет к животу, причем ухитряется стискивать его обеими лапищами.

Гэг или авторы серьезны – вот в чем вопрос... Ваши мнения по данной проблеме присылайте в редакцию Game.EXE. Победитель будет злобнейшим образом загримирован и получит возможность сфотографироваться в окружении монстров GTA2.



[1] Пара копов растянулась на тепленьком асфальте. Это означает, что пора катать девочек на настоящем крейсере!
[2] Я испугался. А вы? Будь все наши бандиты такими выдающимися личностями...

Газуй-Тормози-Апаздал

К тому времени, когда игровое меню исчезает и перед глазами возникает знакомый вид с высоты полета полицейского вертолета (шальная рифма, черт ее побери!), шок от пары заплывших жиром татуированных спин успевает сойти на нет. Воистину, не всем рождаться такими стройными и подтянутыми, как журналисты Game.EXE. Зато DMA Design добилась своего — посмотреть на релиз GTA2 хочется уже до дегустирования самой игры. Приятный рекламный ход.

[3] Берегитесь, друзья студиозусы. Дяди фараоны знают, где вы курите и где пьете. [4] На улицах города появилась новая "скорая помощь". Финальное успокоение неизбежно!

Но все же к пистолетам, господа. Суть норм ГТА осталась прежней: быть быстрее, хитрее, кровожаднее и безрассуднее фараона с ближайшего перекрестка. Стоящий неподалеку телефон-автомат тревожно дребезжит, а это означает, что у вас скоро появится масса забот. Финальная и всеобъемлющая цель любого бандита заключается в сборе достаточной для безбедного существования суммы дензнаков. Вы не являетесь приятным исключением из правил. Так что придется "шестерить" перед голосами из телефонных будок. Работа тоже весьма незатейлива — особенно для ветерана первой Grand Theft Auto. Развести порции дряни дилерам и пушерам за предельно короткое время, доставить в пиццерию бомбу с анчоусами и красным перцем, угнать полицейскую машину, посадить в нее доверчивого информатора и сдать его вместе с крейсером на свалку — для повторного использования добропорядочными гражданами.

Пикантность игрового процесса в GTA, разумеется, всегда заключалась не в самих миссиях. Задания вполне обычны для игры подобного рода. Зато повторить ГТА-подвиг воспроизведения реальной городской жизни до сих пор удалось лишь рецензируемой в этом же номере приставочной игре Driver, которая является наглой 3D-вариацией на тему оригинальной Grand Theft Auto. В настоящем "Великом угоне" прельщает свобода действий и богатство возможностей большого города, где никто и никогда не озаботится взломом припаркованного на обочине авто, одиночным выстрелом в глухом переулке или физиономией водителя машины, успевшей отъехать от магазина за несколько секунд до мощного взрыва. Обаяние GTA в возможности вышвырнуть из кабины водителя любой понравившейся тачки, будь то мощное спортивное купе, мини-вэн, пикап, "скорая помощь", пожарная машина или даже полицейский крейсер. Впрочем, с крейсером посложнее — сидящих внутри полицейских надо прежде пристрелить.

Так вот, программистам GTA2 было очень сложно что-нибудь испортить. Кажется, они вообще не трогали отточенный механизм работы мегаполиса. Зато сделали вполне сносный косметический ремонт, придали продукту необходимый в наши времена графический блеск, добавили много мелких, но очень важных для создания правильной атмосферы деталей.

Гранатомет-Тупица-Абранил

Первым бросается в глаза цветное освещение (colored lighting), используемое к месту и... не к месту. Где вы видели уличные фонари красного цвета? Шутникам и оригиналам, кричащим "Амстердам", хочется задать и вторую часть вопроса: есть ли в этом городе синие и зеленые фонари? В прошлом году еще не было, не сочиняйте. Специально для демонстрации разноцветных улиц города в меню появилась особая опция, выбор между дневным и ночным освещением. Только в крайней ситуации, когда приходится отстреливаться от полиции, вы вдруг обнаруживаете одну курьезную подробность ночного времени суток в GTA2. Взятый еще из исходной игры спрайт грозы автомобилей в темноте практически не виден, и вы абсолютно не можете понять, куда именно он смотрит в данный момент. Не проблема? Можно пострелять и увидеть? А теперь представьте себя в процессе Kill Frenzy, вооруженным гранатометом и подталкиваемым несговорчивым таймером. Словосочетание "гранатометная очередь" звучит не очень обнадеживающе.

Зато остальные крупные и мелкие нововведения оказались без особых побочных эффектов. Как и обещалось, каждый город теперь делят несколько преступных группировок. То есть вместо одного надрывно трезвонящего телефона-автомата вы получаете сразу кучу. Ну а многопартийная система правления всегда характерна обилием "стрелок" и всевозможного рода разбирательств. Следить за своим рейтингом очень легко — несколько "баров" в углу экрана честно отражают явные улучшения или катастрофические ухудшения ваших взаимоотношений с бандитами. Думаю, со временем вам придется разобраться в системе союзов между группировками, иначе можно остаться совсем без заказов и пробавляться лишь продажей угнанных тарантасов на городскую свалку.

Еще одна неприятная, но веселая подробность: контролируемый бандой район плотно заселен бойцами соответствующей ориентации. Негодяи открыто разгуливают по улицам своего сектора, не стесняясь открывать ураганный огонь по всем нелюбимым персонажам. Кстати, их может расстроить даже такая милая мелочь, как угон одной из приписанных к бандитскому парку машин, не говоря уже о провале вверенной вам ответственной миссии.

Массово вышедшие на улицы соперничающие угонщики тоже органично вписываются в ежедневную суету города. Выбросит такой ловкач из спортивного болида хозяина, а вы подбегаете и восстанавливаете справедливость. То есть забираете авто себе. Народ шумит, толкается. Угонщик растворяется в толпе — если, конечно, предусмотрительно не раздавить неудачника, пока он приходит в себя на негостеприимном асфальте. Мимо пролетают с характерным свистом автомобили, какой-то подающий назад грузовичок оглашает улицу пульсирующим предупреждающим сигналом. Рядом остановился полицейский катафалк, надо бы вести себя прилично... И только в этот момент вы обращаете внимание на время, отсчитываемое на маленьком пейджере в углу экрана. "00.00"?! Ба-бах! И какой умник придумал ограничивать "демы" по времени? Интересно, где он паркует свой Ferrari...

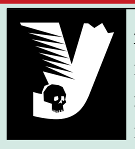
Когда я брался за работу в .EXE, мне никто не обещал, что это будет легко. Да я и сам не ждал, что на старости лет удастся отдохнуть. Но, елки-палки, не думал я, что дойдет до такого. Читайте и не говорите, что вы пропустили этот текст. Это — самый сложный “Первый взгляд”, написанный мной, Господином ПэЖэ, в здравом уме и твердой (кажется) памяти за всю мою бытность в любимом журнале.

ТЕХ ЖЕ ЩЕЙ

• Господин ПэЖэ •

THIEF GOLD

Разработчик	**Looking Glass Technologies**
Издатель	**Eidos Interactive**
Официальная дата релиза	**Октябрь 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 70 Мбайт** (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.eidosinteractive.com/thiefgold/index.htm**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium 200), 32 Мбайта RAM (рек. 64), SVGA (рек. Direct3D-ускоритель).**
Дополнительная информация	**Наличие оригинального Thief: The Dark Project совершенно не требуется.**



Уже вижу поднятые в немом вопросе брови, вижу глаза, полные того же самого немого вопроса. Почему? Казалось бы, продолжение лучшего шутера прошлого года, заведомо выигрышный товар, бери демо-версию и пиши, что видишь. Работа акынская, ашугская и ни к чему не обязывающая, не так ли? Так-то оно так, да вот что делать, если писать не о чем? Не буду отворачиваться от трудностей и начну с признания, прямого и честного. Thief Gold — это Thief с тремя добавленными уровнями, выпущенный, чтобы выжать чуток денег из фанатов. Collector’s edition, тысызыть. Все.

Дальше, если честно, можно не читать, ибо, кроме упражнений в изящной словесности и небольшого рассказа о прелестях и недостатках новых уровней (ибо в демо-версии этих самых уровней явно негусто, одна штука), не будет ни-че-го. И не ждите, пожалуйста, самого сложного “Вердикта” с выходом полной версии Thief Gold (а это произойдет очень скоро, “золотой” диск уже отправлен на тиражирование) — его не будет, здесь сказано все...

Official Hype

Налицо три новых эпизода (точнее, миссии) с красивыми названиями (вдобавок к двенадцати из оригинальной игры). Первый, “Гильдия воров”, построен на традиционной, проверенной временем ситуации: Гильдия утянула какую-то совершенно невменяемую по ценности вазу, но никак не может определить, как поделить между участниками событий деньги. Гарретт — парень простой, он решает похитить ее у Гильдии и сделать вид, что все хорошо. Осталось войти в логово Гильдии через игорный дом и...

Второй эпизод, “Гильдия магов” (гм, не перебор ли здесь с гильдиями?), мягко и ненавязчиво толкает нашего любимого расхитителя капиталистической собственности в лапы злобных магов, хранящих в своей башне некий Талисман воздуха. Пробраться туда для опытного грабителя не проблема, но находящийся в центральной башне талисман цепко держат мощные чары. Из каждой башни должен прийти главный маг, встать на пьедестал и прикоснуться кольцом к нужному символу. Так что придется проникать в центральную библиотеку, открывать дверь всякой ерундой, найденной в башнях, и всячески напрягаться, освобождая собственно талисман.

Наконец, третий эпизод, “Песни пещер”. Очередной талисман, на этот раз — воды. Его местонахождение, как и положено водяному предмету, под землей, в пещерах. Только вот... Украли его уже, и единственный способ узнать что-то о похитителе — тщательно вслушаться в бессвязный бред сумасшедшего затворника. Брр...

В демо-версии, собственно, наличествует именно то, что и ожидалось, — уровни. Новые. Хорошие, но мало, одна штука. Лично мне понравилось... Нет, я так не могу! Расписывать вручную, без какой-либо страховки (хотя бы со стороны моего друга Фрага С.) три новых уровня СТАРОЙ игры на двух страницах мне не позволит совесть, так что лично я закругляюсь. Пойду лучше играть. В великую игру, ничуть не ухудшившуюся от выхода еще одной версии с новыми картами. Хорошо, что у меня она казенная, даденная для препарирования, денег за нее я бы еще раз платить не стал, ибо... EXE

[1]

[2]

[1] Как бы повежливей намекнуть, что ничего не изменилось?
[2] Можно и похвалить — смотрится все равно хорошо.

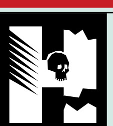
Вы знаете, их следовало бы проучить. Демо-версия, "весящая" 60 мегабайт, не должна проходиться за 15-20 минут. Обламываешь себе весь кайф и впадаешь в депрессию. С другой стороны, спустив в мусоропровод Starshot, поневоле предаешься размышлениям: "Каждой сеге по сонику — это раз... каждой соньке по бандикуту — два, а нам... а нам что?! Ведь чертов Heart of Darkness пройден уже четыре раза... Боженька, пожалей меня, я так хочу поиграть в аркаду! В хорошую, ОЧЕНЬ ХОРОШУЮ аркаду!.."

НОВАЯ СМЕНА

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

Разработчик	**Ubi Soft**
Издатель	**Ubi Soft**
Официальная дата релиза	**23 октября 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 60 Мбайт** (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.rayman2.com**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 133 (рек. Pentium 200), 32 Мбайта RAM, 3D-ускоритель, DirectX 6.1.**

• Михаил Судаков •



Но небеса открещиваются и переводят стрелки на Ubi Soft. А эти бесспорные халявщики, зажав кучу часов геймплея, все-таки вселяют в меня надежду. В конце октября я буду играть в действительно хорошую, быть может, даже отличную аркаду. Так выпьем же за нового "Рэймана", друзья!

3D — отныне и навеки

Отказ от плоского существования ничуть ему не повредил. Наш носатый герой бегает, прыгает и даже умеет стрейфиться. Для уничтожения врагов использует какие-то белые шарики, ну а хит сезона – полет на ушах. Очень оригинально, очень...

Больше всего я боялся дурацкого управления, но – уф-ф! – кажется, пронесло. Как всегда, камера пытается быть интеллектуальной, из кожи вон лезет, чтобы вам угодить, и настроить ее нет почти никакой возможности, однако... Играется отлично, никто никуда не падает и плохих слов не говорит. Быть может, впервые в истории компьютерных игр получилось, и ребята сделали "по-настоящему умную" камеру. Ура.

За графику опасений не было, Ubi Soft все-таки. В трех с половиной словах: красочно, весело и довольно шустро. Здесь претензий совсем никаких, спасибо.

Радует и то, что игра не скатилась до примитивного "прыг-скок-хвать". То есть попрыгаете вдоволь, да и от бонусов никуда не деться, но перевес на стороне головоломок (аркадных таких, простых и не особо натужных). К тому же – "специально для начинающих" – тут и там разбросаны подсказки – как, что и куда. Полезная фишка.

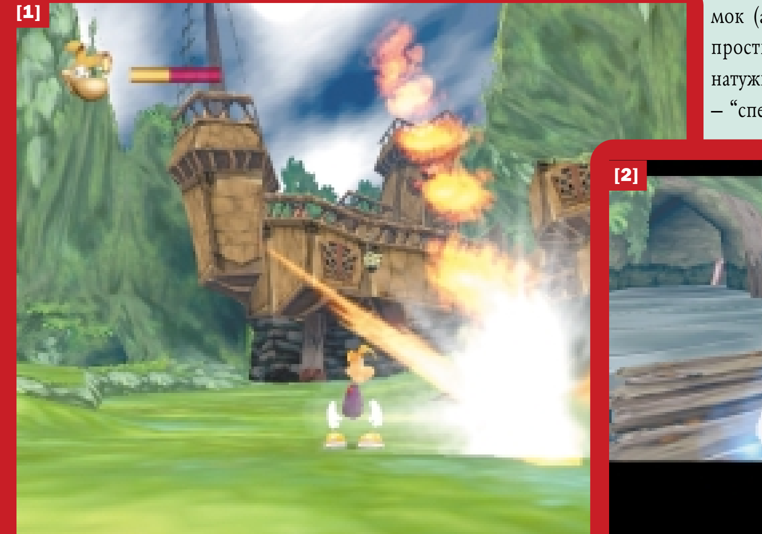
Я много чего хочу...

Есть и претензии. Первая и самая главная: чувствуется какой-то явный надрыв с юмором. Нет, смотреть на то, как скучающий Рэйман играет в баскетбол собственным туловищем, очень смешно, однако это – единственная шутка в "демке". Я понимаю, что за 10 минут... Я говорил "15"? Хорошо, пусть будет 15. Так вот, за ПЯТНАДЦАТЬ минут никого до истерики довести не получится. Но надо, надо стараться, господа хорошие. Приглашайте ведущих артистов эстрады и цирка, нанимайте для озвучки Робина Уильямса или Эдди Мерфи... Только сделайте что-нибудь!

Я хочу смеяться. Точка

Что еще не так? Нельзя переназначить клавиши. А раскладка "по умолчанию" вовсе не идеальна. И камера все-таки должна управляться вручную. Хотя бы немножко, в разумных пределах, но должна. Этого пока нет, но будем надеяться на лучшее. Потому что в "деме", как обычно, все гладко и чисто, а что будет в полной версии – не знает никто. Тем более разработчики. Эти всегда не в курсе...

Если все сделают по уму, игрушка получится очень милой. Может быть, даже интереснее, чем Heart of Darkness. Ну же, Ubi Soft!.. EXE



[1] Промазал! [2] Скриптовая сценка. Разговор со странной синеволосой... девушкой?

Воксели подарили нам третьего Comanche'а и единственный Outcast. Воксели открыли тлеющие закатами горизонты и дали возможность сколько душе угодно взирать на бесформенные холмистые нагромождения. Воксели сделали еще кучу хороших и полезных вещей — в частности, позволили снайперским и штурмовым винтовкам адекватно выполнять свою работу под открытым небом на приличных расстояниях. Но при всем том воксели — на редкость мерзкое зрелище.

DELTA FORCE 2

Разработчик	**NovaLogic**
Издатель	**NovaLogic**
Официальная дата релиза	**Конец октября 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 32 Мбайт** (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.deltaforce2.com**
Системные требования	**Windows 95/98/NT, Pentium 200 (MMX строго обязателен!), 32 Мбайта RAM (рек. 64), DirectX 3.0+, DirectX 6.0 (в случае поддержки Direct3D).**
Дополнительная информация	**Поддерживаются некоторые трехмерные акселераторы, а именно: TNT, TNT2, ATI Rage Fury, но на многое не рассчитывайте.**

ТРАВА ПО ПОЯС

• Фраг Сибирский •

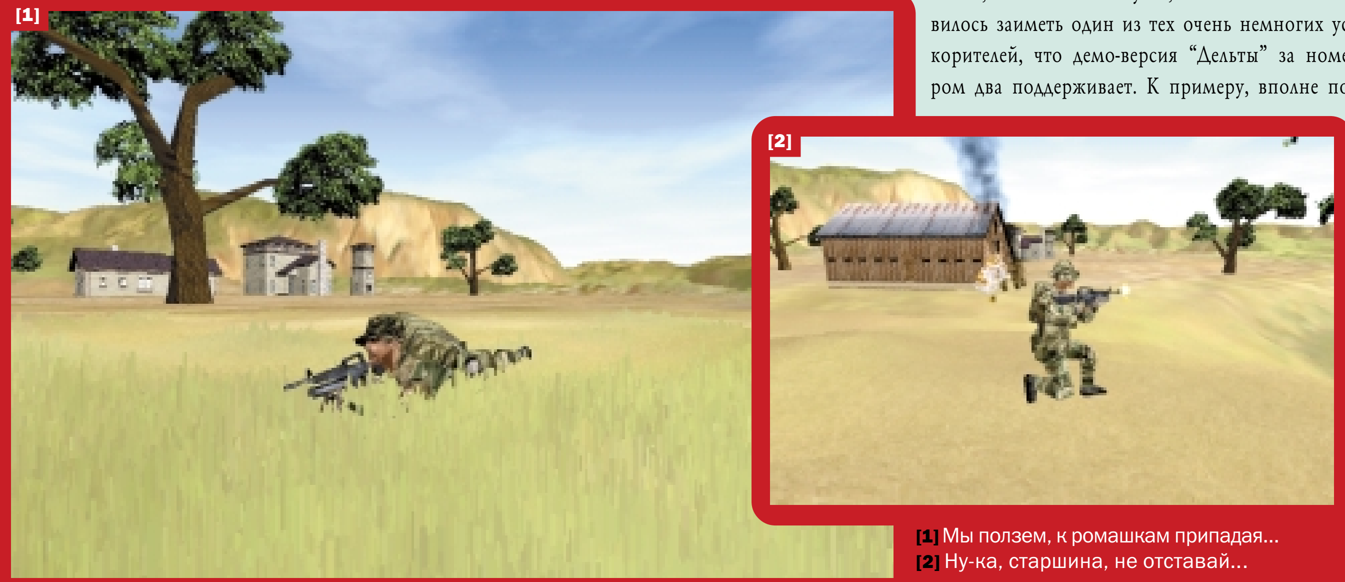
Компанию NovaLogic и ее не признающие акселераторы "движки" лучше всего наблюдать с чего-нибудь быстро- и высоколетящего. Скажем, с борта F-22... А уж со спутника воксельные земли за легкой дымкой облаков, наверное, вообще почти что сносное зрелище. За красоту, как известно, приходится платить. За массовый пехотный "наезд" с четырех сторон на лежащую в долине базу террористов, на далекие дома и вышки, огрызающиеся трассирующими, под грохот очередей и треск радиопереговоров, платить приходится ее отсутствием.

Delta Force заслужила право на существование. Как бы уродлива она ни была, суровые спецназовские симы любят не за красивые глаза. Правда, так и останется навсегда невыясненным, получила бы "Дельта-1" хоть сотую часть своей популярности, не будь там мультиплейера... М-да. Бывает же такое – за живописными сетевыми баталиями и не вспомнить о серененьких одиночных миссиях. Вряд ли успех DF можно объяснить только беспрецедентным броском Олега Михалыча Хажинского на колючую проволоку запретных экшен-страничек УЧУ, правда?

Фальстарт

Знаете, демо первой "Дельты" вызвало у меня массу отрицательных эмоций, причем в таких проявлениях, что и вспомнить стыдно. Убогая была – ужас просто. Спасибо симуляторным замашкам NovaLogic, DF познается исключительно на длинных дистанциях: большие кампании, убедительные задания, знаете ли, чувствуешь себя точкой на спутниковой карте... А локально – заполз куда-то, всех поснимал с длинной дистанции и победил. Внутренней динамики, также именуемой "драйвом", в упор не видно.

"Преальфовая", пре-пре-пререлизная и вообще почти что не существующая демо-версия "Дельты" за номером два смотрится чуть лучше. Но только чуть. Замечу, что внешние, они же технологические, отличия того "воксельного спейса следующего поколения", что есть сейчас, от Voxel Space 3 вовсю представлены присутствием неуверенной и нервной трехмерной акселерации. Конечно, только в том случае, если вам посчастливилось заиметь один из тех очень немногих ускорителей, что демо-версия "Дельты" за номером два поддерживает. К примеру, вполне по-



[1] Мы ползем, к ромашкам припадая...
[2] Ну-ка, старшина, не отставай...

дойдет TNT. Связано это якобы с натуральным сочным 32-битным цветом, но что-то не верится, потому как кроме чувства глубокого внутреннего удовлетворения вкушенными плодами НТР никаких радостей пресловутая TNT не несет, чего и следовало ожидать.

Начинается бравое спецназовское дело с обещанной, но так и не воспроизведенной в Hidden & Dangerous высадки с парашютом. Фигурки напарников, болтающихся под белыми прямоугольниками десантных "крыльев", ненавязчиво-незаметное управление траекторией полета да жуткое зрелище приближающейся земли, неумолимо раскрывающей свою воксельную сущность. Крохотные палатки и джипы перевалочного пункта лихо расстреливаются с воздуха из M4, причем, что характерно, в снайперском режиме, на автоматике и без малейших признаков рассеивания. Приземление незаметно вообще – вот ты снижался, а вот остановился. Падение снежинки по сравнению с впечатыванием нашей туши в полной боевой выкладке и с карабином наперевес в крутой склон будет ударом кувалды.

На земле, ежели немного поползать в окрестностях, объявится широко разрекламированная травка довольно-таки безобидного вида. И не подумаешь, что эта жалкая куцая поросль распоследней, простите, синюхи лазоревой (Polemonium coeruleum) всерьез намеревается выдать нам все прелести боя в высокой траве, воспетого в Thin Red Line, где каждый одинок и смерть подкрадывается незаметно. Тем не менее, барахтание на веселых зелененьких склонах холмов и в самом деле укрывает человека с ружьем от посторонних глаз. И это ничего, что очередной, извините, термопсис ланцетный (Thermopsis lanceolata) могуче прорастает сквозь покрытое камуфляжем тело... Нет-нет, очень даже живое и подвижное. Ползущее, между прочим, по-пластунски, очень даже усердно. Только, гм-м, стрейфом ползущее, подобно варану с нарушенной координацией движений.

Изобретение века

Все, все, не будем больше трогать аккуратно разворачивающихся на животе вокруг своей оси турельных спецназовцев! Лежачего в конце-то концов не добивают. Основная битва разворачивается позади зарослей травы, которая вам... скажем так, по пояс будет. Имеется подлежащая разгрому крупных размеров база с традиционными бетонными коробками бараков и вышками по углам, с параболической антенной и вертолетной площадкой. Взлетающий геликоптер с теневым контуром винта и есть самый красивый элемент демо-версии "Дельты" за номером два. Особенно его падение после десятка попаданий в упор из подствольного шотгана...

[3] ...ведь на фронте два передних края...
[4] Наш, а вот он — их передний край.

Нет-нет, вы не ослышались. Не знаю, кому принадлежит честь подобного панковского изобретения – укрепленный под стволом карабина M4 обрез дробовика калибра 12 мм, – но эта штука работает! Пальба со средних дистанций – явление довольно редкое в Delta Force, но случай посучить врагам данным агрегатом подворачивается почти сразу. Стоит лишь подождать, пока очередной орущий "Livin' la Vida Loca!" амиго выбегает на вершину... Весело, как стрельба по бегущему кабану. Жалко только, что дробовик занимает законное место M203, без которого любому спецназовцу становится скучно и тоскливо.

Взрывная волна от гранат и заряда взрывчатки категорически отказывается кого-либо убивать, а все до единого грузовики и джипы культурно выгорают строго по направлению вверх, – "Гринпис" должен быть доволен. "Сэйчелем", кстати, можно подорвать специально для этого предназначенный домишко. Получившаяся весьма натуральная груда развалин вину сглаживает, но не искупает.

Да, еще в документации заявлена кое-какая баллистика: мол, пули пробивают палаточные тенты и тонкие стенки и поражают гадов. А ведь и не скажешь – по той причине, что сквозь "тенты" и "тонкие стенки" вовсю вываливаются сами гады, точнее – их конечности, и вот по ним-то попадаем исправно. Но стекла и правда разлетаются вдребезги.

Скудно, прямо скажем, по-нищенски. На гербовую мы и не претендовали, но хотелось бы и на простой кой-чего разглядеть. К примеру, разгадку того скриншотика с аквалангистом, оснащенным во-о-от таким боевым ножом. То-то посмеялись бы. Да что там, нет даже обещанных станковых пулеметов, а что за "дема" без станкового пулемета!

Собственно, рекламные картинки на выходе куда более интересны, чем сама демо-версия. Немногие заметные отличия DF2 от DF-угадайте-какой носят чисто формальный характер – только-только на "оправдать предвыборные крики и вопли". Вот вам наглядный пример, чем могла бы оказаться Rogue Spear, делай ее консерваторы из NovaLogic. А то "аддон", "аддон"... EXE

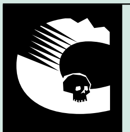
Все шутеры, ориентированные на приставки, в той или иной мере напоминают “Турка”. Иногда даже поболе, чем “Турок-2”... Чаще всего мне жалко этих странных прыгучих персонажей, сжимающих в руке непривычный пистолет. Трудна судьба в земле тщательно зализанных полигонов, Mortyr по сравнению с ними — потолок человеческой мысли.

ЗОЛОТЫЕ ЧАСЫ

• Фраг Сибирский •

CODENAME: EAGLE

Разработчик	Refraction Games
Издатель	Take 2 Interactive
Официальная дата релиза	Осень 1999 г.
Размер демо-версии	Около 31 Мбайта (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	www.codenameeagle.com
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200 MMX, 32 Мбайта RAM, DirectX 6.0, Direct3D-совместимый акселератор.



Сказать, что игра Codename: Eagle нацелена на приставки, значит — не сказать ничего. См. заметочку в прошлом номере, где про Refraction Games выдана почти вся правда. Даже на скриншотах заметны все прелести ее фирменного “движка”, этакого ускоренно-облегченного варианта Hidden & Dangerous. Сюжет — альтернативная история на “русскую тему”, да и вообще, всерьез данный суперпроект никто не воспринимал, вон, дядя ПэЖэ не даст соврать. Так, незатейливый расслабон на заснеженных просторах бескрайней родины, примитив, отдать детям вместе с головкой сахара вприкуску.

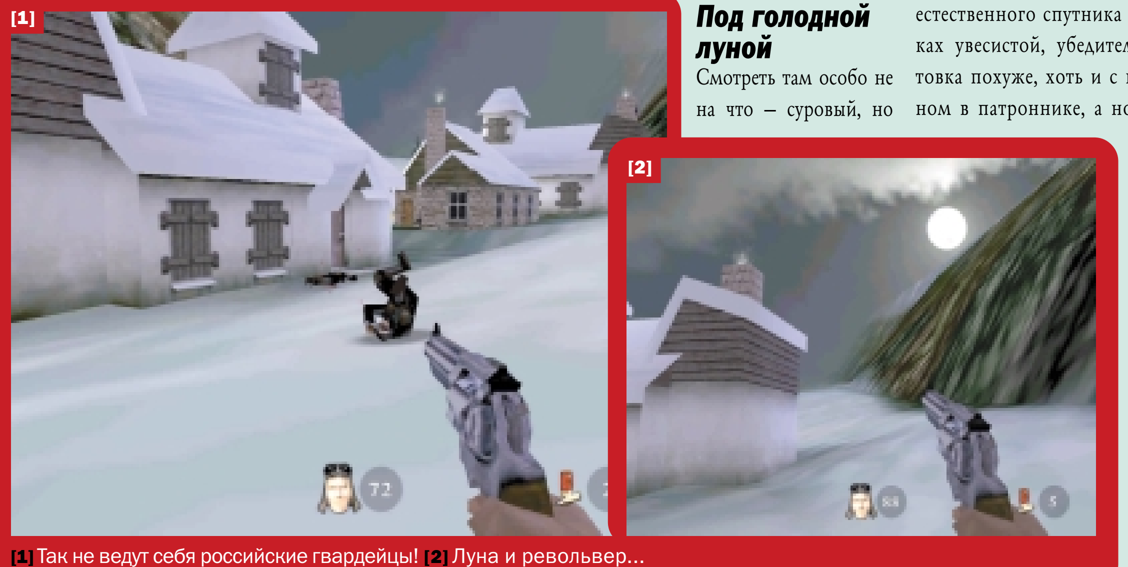
А вот в жизни получилось очень даже ничего. На этой точке я уполномочен сделать небольшое заявление в сторону: Codename: Eagle, судя по всему, будет самым достойным консольно-ориентированным шутером из всех, что когда-либо выходили на PC. Дурацкая шутка, конечно, спасибо, от этого добра мы практически избавлены. А вот заявление посерьезней: похоже, и на приставках “Орел” станет самым значительным FPS-событием со времен Golden Eye. Пирс Броснан хмуро поглядывает с маленькой и грязноватой полочки со старенькой N65 — игрушка в своем роде неплохая, жаль, что не про нас. Надо сказать, изделие Refraction отличает тот же шпионский дух.

Под голодной луной

Смотреть там особо не на что — суровый, но жизненный минимализм в исполнении расейской глуши. Деревенские хаты мирно соседствуют со стальными ангарами на военных базах, к звездам воскуривается дымок из печных труб, хищно взлетают лучи прожекторов. Колючая проволока, дзоты и охраняемые мосты с заграждениями в красно-белую полоску, а в небе — звезда полей, полная луна, ледяной глаз северной ночи.

Каким-то образом они ухитрились заставить лунный свет играть на стволе громадного револьвера неопределенной марки, что бравый диверсант в летной ушанке выставил вперед в трясущейся ручонке. Этот револьвер — произведение искусства, без шуток: имеется и проворачивающийся барабан, и подвижный курок, и отблеск естественного спутника на стволе и матовых щечках увесистой, убедительной конструкции. Винтовка похуже, хоть и с видимым красным патроном в патроннике, а нож вообще никакой. Еще есть гранаты с миленькой маркировкой... Да, кстати! Вся обещанная альтернативная музыка налицо: двуглавые орлы на технике, характерные шишаки, портрет Николая II и золотые часы-брегет на цепочке. Царизм как царизм, а нам вдвойне приятно: уважили, шведы...

Вояки в парадных мундирах и заостренных шлемах с некоторой даже



[1] Так не ведут себя российские гвардейцы! [2] Луна и револьвер...

гвардейской выправкой исправно бегают и перекатываются. Эффектные вспышки выстрелов и вражья речь с жутчайшим немецко-нижегородским акцентом; аккуратный ответный огонь оставляет растрепанные черные фигурки лежать на снегу. В ближнем бою при попадании на русском мундире как будто взрывается баллончик с кровью – мельчайшими темными брызгами. Жалко, что от бездыханных тел вскоре остаются лишь круглые лужи крови.

Кино про войну

Я с искренним удивлением обнаружил, что “Первый взгляд” по Codename: Eagle перекочевал в любимую ББ ячейку “Материалы, которые надо было сдать позавчера”. Откровенный примитив с единственной миссией незаметно уплел уйму времени, шарманка все играла, играла и играла, но я не жалуюсь, ибо каждый угроханный час был безумно интересен.

На самом деле, перед нами очень удачная стилизация под ура-патетичный милитаристский боевик, скорее в духе “Пушек острова Наварон”, нежели “Грязной дюжины”. Бравый диверсант спускается с парашютом, из револьвера выносит десяток противников с винтовками и захватывает мотоцикл. Он мчится к цели, проскакивая мосты, с грохотом пробивая красно-белые заграждения и сметая охрану. Режиссерская формула дикая, но симпатичная, – никто даже не возмущается, что наследник Меллори остался жив, хотя мотоцикл под ним так красиво взорвался, врезавшись в ворота. Жизнь без транспортного средства немыслима: из дзота бьют очередями, охранники с криками несутся по следу – только скорость может спасти беглеца.

Притормозили у свалившегося с дороги грузовика, и ослепленный фарами дурачок-водитель принял нас за своего. Разобравшись, схватился за винтовку, но выстрел в лицо быстро его успокоил. Хо-хо, теперь у нас есть карабин! Из него и отстреляемся. Затем – обычная диверсантская работа: вскрыли ящики, забрали снаряжение, подожгли машину и ретировались в горы.

И т.д. в том же славном духе – стрельба по прожекторам, общая тревога, разгром базы с пулеметов захваченного танка. Умирающие с жалобным визгом доберманы и брошенные в снег гранаты. Нацеленная на Лондон баллистическая ракета, разорвавшаяся за пять секунд до запуска, и чудесное спасение на подвернувшемся “Фоккере”. В общем, правильная киношка и очень неплохой результат, достигнутый минимальными средствами, – как раз то, что нужно для приставок...

Видели хотя бы тамошний гениальный хит Metal Gear Solid? Зря. Надо посмотреть. EXE

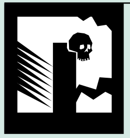
PLAYMOBIL® — говорят вам что-нибудь эти буквы, а? Я был там и скажу, что это будет похуже "Лего"... Все началось с того, что парень с кастрюлей на голове, зубочисткой, символизирующей меч, да зазубренным по краям щитом показался слишком плоским, либо чрезмерно квадратным... Ну а потом пришлось стрелять драконов.

ПЫЛАЙ, ОГОНЬ!

•Фраг Сибирский•

HYPE: THE TIME QUEST

Разработчик	**Ubi Soft**
Издатель	**Ubi Soft**
Официальная дата релиза	**Ноябрь 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 35 Мбайт** (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	**www.ubisoft.com/usa/hype**
Системные требования	**Windows 95/98/NT, Pentium 200 (рек. Pentium 266 MMX), 32 Мбайта RAM (рек. 64), Glide 3- или Direct3D-ускоритель, DirectX 6.0.**
Дополнительная информация	**100 Мбайт на HDD.**



Прежде чем двигаться дальше, сходите-ка на www.playmobil-interactive.com. Там во время нескончаемого ожидания загрузки предлагают поиграть в очень даже веселенькую аркадку, рекомендую. Гоняясь за дракончиками, напрочь забываешь, что заглянул сюда, чтобы получить ответ на пару самых животрепещущих вопросов бытия: 1) Что же это, черт дери, такое – PLAYMOBIL®? и 2) Почему рыцарь Хайп такой плоский?!

А колесо рулетки продолжает свой бег, – кому-то достается Rayman 2, а кому-то – Hype... Да, The Time Quest – детище Ubi Soft, то есть грядет раскрасивая трехмерная аркадка, скриншотики никого не напрягают, но дают понять, что перед нами явно не Tonic Trouble (новое пришествие которого, как говорят, вот-вот). И все бы ничего, но штатные миннезингеры орут на всех углах тяжеловесные слова "RPG/Action/Adventure". Ужас, это про аркадку-то... Здоровяк (байдарочник же!) Скар, услышав про "Хайп", закричал, точно заслуженная учительница РСФСР при виде фильма Тарантино. "Ну-ну, в наше время нервы надо беречь", – сказал ПэЖэ, брезгливо, как сушеную жабу, забрал The Time Quest и под полными нездорового любопытства взглядами торжественно вручил ее своему (почти) лучшему другу Фрагу, восседавшему в кресле зампредседателя и мирно охотившемуся с авторучкой на редакционных мух.

[1] PLAYMOBIL как таковой. Разумеется, ®.

Пластик и картон

Ничего, посмотрел, не рассыпался. Если что и напоминает с первого взгляда, так это "Зельду-64", прощения просим. Весьма отдаленно, конечно. Толстенький, мультяшного вида рыцарь с кривой сабелькой за пазухой и арбалетом за спиной, сомнительный дворец из папье-маше. Что несколько оживляет действо, так это оранжевые факелы и потрескивающий огонь в каминах – в их уютном свете герой отбрасывает слабенькую, но все же заметную тень относительно правильной формы. Бочки с бонусами неожиданно взрываются, яркие разноцветные алхимические принадлежности на полках таинственно подмигивают. При протыкании парящей камерой сине-белой (или бело-синей?) доспеховой спины рыцарь Хайп ненавязчиво переходит в состояние прозрачности.

Мордобитие примитивно до безобразия: вяленько обозначенный удар сабелькой, детская стрельба из арбалета да кое-какая магия. Что до магии, то ее, вообще-то, должно быть три вида – льда, грома и электричества. Вот вам еще наборчик умилительных спецэффектиков. Уровень довольно примитивно разбит на комнаты, в каждой из которых что-то да происходит на радость детишкам. Оживленный злющим волшебником черный рыцарь покорно принимает на себя стрелы и разряды, без энтузиазма отмахиваясь моргенштейном, да и вообще, так называемый бой больше напоминает возню в песочнице. На то, кстати, есть причина. PLAYMOBIL® – это гигантский набор пластиковых игрушек, а на что похоже сражение двух пластиковых игрушек, вы сами можете представить без труда. В полной версии обещают аж сотню плоских и неуклюжих персонажей, а также возможность летать на пластиковом же драконе.

Да, кстати, вроде бы будет более-менее цельный средневековый мир, по разным временным отрезкам которого Хайп и путешествует. Но стоило ли городить чепуху с перемещениями во времени, если кругом одни и те же фанерные города и картонные замки? Сжечь на костре! EXE

ЗАПАДНЯ MON AMOUR

PRINCE OF PERSIA 3D

•Фраг Сибирский•

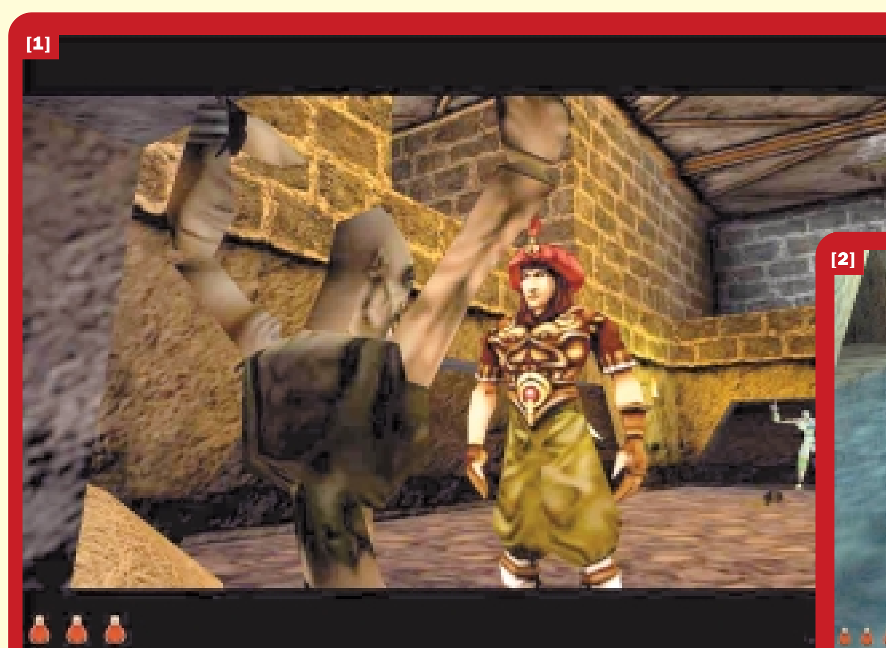
POP3D, как мы помним, — игра-которая-провалилась. То есть подло не оправдала надежд и порадовала отвратительной демо-версией. За полную как бы и браться не хотелось... Что можно ожидать от игры, в первой сцене которой мы выбираемся из камеры, толкая перед собой полутонный бетонный куб?

А дальше... дальше все оказалось совсем не так, как должно было быть в средненьком ларофильском клоне, до какового "Принц", по идее, опустился. Надо сказать, что впечатление было противоположным, нежели в случае с "демой". Если постараться, этому факту можно подобрать кучу толкований: что, мол, не в камере щасте, что появились классные уровни и нечто, именуемое "атмосферой"; наконец, можно предположить, что специально нанятый красными орбовцами медиум из России в кратчайшие сроки наделил весь тираж Prince of Persia 3D призрачным духом классического "Принца" (не работает в пиратских версиях). Однако все объясняется проще: человеческий организм ко всему привыкает. Даже к камере за загривком культового, поколенческого, героя. И тогда... И тогда, за эту цену, мы получаем все — и уровни, и почти безукоризненный внутренний сценарий, и атмосферу. Заплатили — получите.

Мехнер жив

Думается, на мифической должности "соавтора сценария" старина Джордан сделал для POP3D не меньше, чем Ромеро — для Q1. Внешний, демонстративно показушный сюжет на вставных роликах с шариками никакой практической ценности не представляет. Он условен, как и в оригинале. Но внутренний, "режиссерский", сценарий большей части уровней почти идеален. Да, "Принц 3D" — TPS, но живет он не по новодельным законам TPS, а по незыблемым правилам "Принца". Спасибо отвратительному "дворцовому" этапу, с воодушевлением представленному в недодеме, за раннее отвращение, но постепенно до тебя все же доходит, во что ты на самом деле играешь.

Конфликт между целью и средствами ее достижения поначалу приводит к очень любопытному, почти противоестественному эффекту. Ну что может быть противоестественнее словосочетания "интеллектуальный TPS"? А между тем — так оно и есть. POP3D обладает совершенно особым дыханием: он тягуч, неспешен, почти статичен. В нем нет той безбашенной ура-динамики, из которой выделаны отстрел белых медведей из "кольтов" и кромсание в капусту алебардой подвернувшихся гоблинсов, потому что настоящий "Принц" не нуждается в ней. Есть вдумчивый и



[1] Вот с такими рожами нынче приходится общаться. Уголовный элемент... [2] Та самая вода, те самые разводы.

[3] Так теперь выглядит знакомое всем подземелье. [4] Видите вдалеке противовесы?

придирчивый осмотр предложенного к прохождению логичного и тщательно выверенного по сложности нагромождения ловушек, да вполне очевидное решение, выдержанное в старом добром классическом духе.

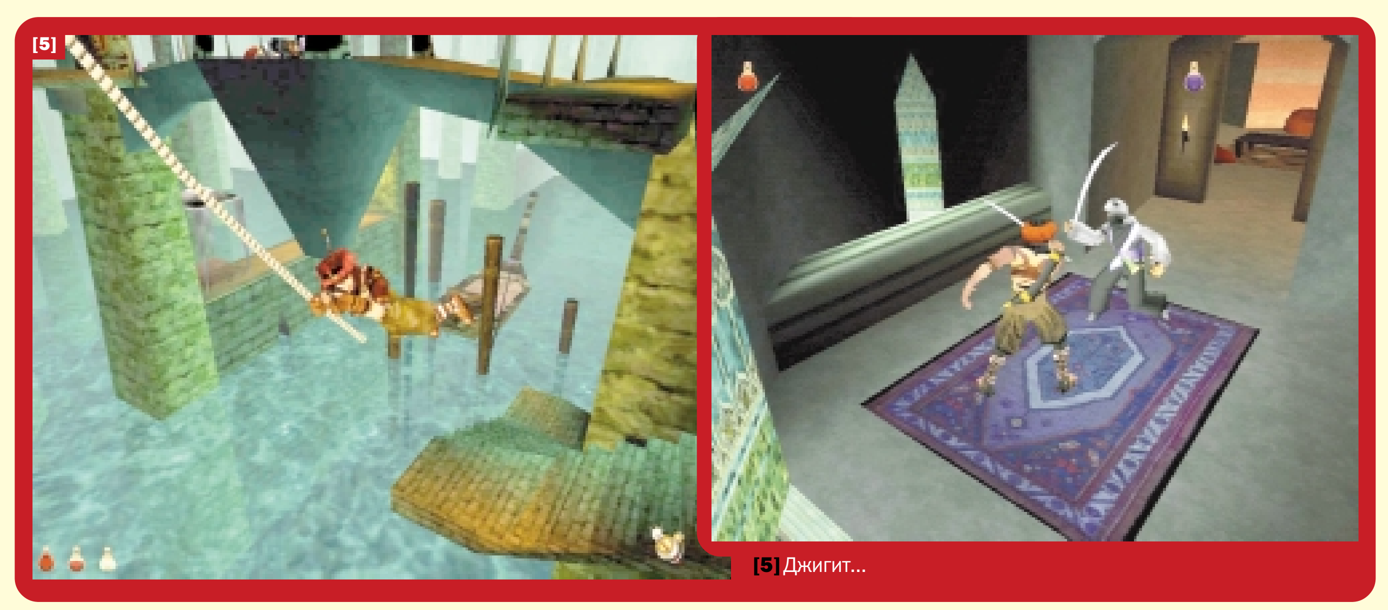
Что касается ловушек, то чего тут только нет – и упомянутые ранее падающие ножи, и шипы, выскакивающие откуда ни попадя, в том числе из потолка (в таких случаях в полу имеются специальные выдвигающиеся колонны, по этому самому потолку с шипами гражданина в тюрбане размазывающие), и скрытые арбалеты в стенах, и всевозможные зажевывающие конечности устройства в вожделенных тайниках, и великолепные скошенные лезвия мясорубок в полу. Даже при том малопонятном отвращении к КРОВИЩЕ, что проявляют все УЧУ-авторы, зрелище гражданина в тюрбане, медленно перерабатываемого в утиль-сырье в стоячем виде, что называется, вставляет. Но самые лихие и нежно лелеемые приспособления – это поворачивающиеся лезвия в духе позднего Индианы Джонса, на раз сносящие голову с тюрбаном, катящуюся потом по лестнице с качественным тупым звуком. Кстати, надо заметить, что лишенные видимых триггеров беспощадные ловушки, от которых нельзя защититься, – исключение, а не правило. Скажем, если в дворцовой библиотеке первый попавшийся писарь машет рукой в направлении потайного хода за книжной полкой, не следует удивляться тому, что поначалу вас ненавязчиво декапитируют. И тому, что затем вы скатитесь вниз по наклонному желобу и переломаете все, что можно переломать. Потайных дверей-то, оказывается, три.

Большие разницы

В общем, если метод проб и ошибок присутствует, то это правильный метод проб и ошибок НАШЕГО Принца. Такого нет больше нигде. Мгновенное сохранение и мгновенное же воспроизведение сохраненной игры используется в среднем 6-7 раз за сорок секунд, но благодаря статичности игры, ее аккуратно разбитой на сценки структуре, разрывов восприятия не происходит. То, что ты делаешь, – изящно и элегантно, в штурме очередной высоты нет агрессивной тупости среднестатистического TR-клона, это отнюдь не набор физкультурных упражнений.

Понимаете, физкультура и акробатика – это две разные вещи. Идиотические спортивные пробежки с перманентным тестированием реакции катящимися каменюками, с бессмысленными перекатами и лазанием по натянутым горизонтально веревкам – это физкультура. Прискорбно, но в малых дозах она имеется и в POP3D. В том же дворце, на городских улицах... Но есть и акробатика – много акробатики, сумасшедше рискованных, но эстетически безупречных трюков. Захватывающее дух раскачивание на мотающемся канате, вознесение вверх на подвижной части механизма, самоубийственный танец на карнизах и узких мостках, страховочная сетка, подхватывающая выпущенное из катапульты тело... Баланс на лезвии бритвы. Это трудно описать, но рядом с тем самым смешением неуклюжести и балетной грации, что проявлял и, как ни странно, проявляет Принц как таковой, любимые гражданкой Л. перебежки на карачках и толкание квадратных глыб выглядят просто кощунственно. Вот в такие-то моменты POP'а и рождается святое желание расчленить Лару чем-нибудь вроде тяжелого кухонного секача на мелкие детали, упаковать все это в чемодан типа "Великая Германия" и неприметным концевым тамбуром скорого поезда "Москва-Владивосток" отправить в направлении Великого (он же Тихий) океана. На корм акулам.

Главный вопрос "Принца" звучит следующим образом: как разместить наибольшее количество ловушек на одном отдельно взятом уровне и остаться при этом уголовно ненаказуемым? Решение если не гениально, то ор-р-ригинально: лучшие из персидских композиций имеют цилиндрическую форму, а восхождение ведется элементарно – по спирали. Из-за жутких тумана и дымки, скрывающих потолок, башня из слоновой кости кажется неимоверно огромной и, вместе с тем, отчаянно хрупкой и причудливой конструкцией. Чтобы там ни было намалевано на стенах, в полумраке с легкой дымчатой завесой дворцовое книгохранилище действительно выглядит мрачным и таинственным гигантским помещением с нескончаемыми рядами книг по стенам. Скажу еще, что та висящая над пустотой деревянная штуковина, что используется для доставки клиента к нужной полке, гарантирует что угодно, но не безопасность, зато обладает кучей действующих деталей. Это вообще характерная и совершенно оригинальная черта POP3D: противовесы, допотопные рычажные механизмы, направляющие цепи и тому подобные совершенно необходимые в средневековом инженерно-ловушечном деле атрибуты.



[5] Джигит...

Да, кстати, мерзкие факелы дают на удивление приличное освещение. Начальный уровень с инженерной точки зрения откровенно не впечатляет, но каковы те адские отблески на шершавых каменных стенах подземелья! А радужные разводы на водной поверхности... Кстати, плавательные изыски – тоже зло и физкультура. Слава богу, особо не злоупотребляют.

Звенящая сталь

Опять же, в противоположность "деме", бои – это не то, что впечатляет с одного взгляда на полную версию. Дешевая показуха, вот как следует охарактеризовать множество рядовых поединков. Проходные, совсем ненапрягающие драки с сонмом довольно-таки уродливых товарищей в тюрбанах, лишенных даже зачатков какого-либо интеллекта. Хо-хо, не закрывайте книжку на этом месте! Подождите хотя бы до дуэли на неспешно плывущей лодочке. Там у гражданина напротив полоска маленьких бутылочек в нижней части экрана раза в три длиннее вашей, но дело даже не в этом. На высоком уровне сложности гражданин напротив устроит вам такой сеанс фехтования, что мало не покажется. Сначала вы будете просто умирать, и умирать с непониманием в глазах. Потом начнете учиться. А потом – вести бой на равных, забыв обо всем, вести бой на равных и побеждать, когда появится шанс. В специально отведенных для этого местах стражники фехтуют, как боги. Если отбросить всю показуху, то используются только три движения: выпад, блок и обманный удар. Все как надо! Потому что, как и в далеких восьмидесятых, три движения реально используются, и темп боя все нарастает и нарастает... Ну, что-то вроде этого: даем гаду ударить, блок, выпад, ответный блок, обманное движение, смена линии атаки и удар. А теперь быстрее. И еще быстрее.

Удалые скриптовые сценки несколько разбавляют безысходную тупость стражников во всем, что не касается фехтования. Скажем, заколотый красавец, держащийся за живот и судорожно ползущий к заветной плите... И ведь нажмет, гадюка, нажмет. Или стоящий на верхотуре лучник, обнаруживший врага (нас) у себя за спиной и с диким воплем низвергающийся в пропасть после неловкого движения...

Стрельба из лука, правда, на снайперские дуэли не тянет. До последнего болтающегося над городом (пожалуй, единственное нарушение строгих принципов классицизма – единства времени и места – в POP3D) дирижабля они будут раздражать без всяких скидок. Кому приятно получить магической стрелой пониже ятагана в момент ответственного прыжочка?.. Лишнее это. Баловство.

Остались напитки. Между прочим, ого-го-го какие эффекты производят – от невидимости до сверхпрыжков. Невидимый Принц двигается сквозь строй смутным неуловимым призраком стеклянных очертаний. А сверхпрыгучий... Ну, скажем так: если вы из тех, кто искренне возмущается возможностью человека в тюрбане выпрыгивать с места на высоту в два человеческих роста, даже и не пробуйте эту отраву. Вертикальный взлет метров эдак на тридцать с ударом головой о потолок и соответствующим приземлением – зрелище не для детей...

Пока проходил POP3D и измышлял этот отчет, где-то на задворках сознания мерцала дикая мыслишка о "Нашвыборе". Ага, о "Нашвыборе" игре-которая-провалилась. (Потом можно было бы сослаться на досадную типографскую опечатку...) Пришлось срочно бежать двигать квадратные каменюки – для успокоения гормонов и укрепления духа. Окончательно меня спасли две случайные сценки, в которых камера висит как бы по центру огромной цистерны и, поворачиваясь по кругу, наблюдает сбоку за Принцем, карабкающимся по уступам книжных полок в полном трехмере и с потрясающим цветным освещением. Представляете, ведь можно было сделать и ВОТ ТАК.

EXE

ТАКСИ ДРАЙВ

DRIVER

• Александр Вершинин •

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

В этих потусторонних Соединенных Штатах все не как у людей. Вот у нас любой приличный спортсмен после выхода в тираж делает карьеру бандита. У них же наоборот! Если ветеран ралли решает уйти на покой, то покой ему отныне будет сниться в полиции, на всегда вакантной должности опера в штатском. Не удивительно, что герой приставочного хита Driver оказывается засланным казачком. Причем казачком настолько лихим за рулем, что при случае может спасти самого мистера Президента. Спрашивается, куда смотрит Secret Service?

Что приятно, в Driver имеет значение лишь водительское мастерство, данный от бога талант или годы тренировок. Интуиция, чутье момента, яростное хладнокровие. Пупсы в погонах во много раз превосходят вас числом, при этом не уступая ни в скорости, ни в реакции. Скорее даже наоборот. Но тем приятнее "сделать" их всех, выкобенив на дороге что-нибудь из ряда вон выходящее, фантастическое! Никакого оружия, лишь чистый агрессивный спорт. Не игра, а сплошное эстетическое удовольствие.

Это праздник, это Рождество!

И пахнет горелой резиной. Первая же миссия Driver'а способна поставить на место любого пилота-виртуала. Ничего сложного – просто надо продемонстрировать за минуту основные приемы профессионального обращения с автомобилем. Старт с "прокрутом", слалом, развороты на 180 и 360, так называемый "полицейский разворот" на 180 градусов при движении реверсом. Почти сразу, после тридцатой попытки, пришлось обратиться к пункту Training в главном меню и посмотреть, как же все-таки делаются некоторые трюки. Словом, заставили уважать.

Дальше начинается тяжелая повседневная работа бандитского таксиста. Четыре города, несколько основных машин, минимальная возможность выбирать задания на свой вкус. Жизнь от пункта "А" до пункта "Б". В промежутке – компромиссы между безопасным (то есть не привлекающим внимания копов) движением и неуклонно убегающими цифрами секундомера. Разбил машину, начинай заново. Опоздал на "стрелку", см. предыдущее предложение. Очень напоминает чудесный для своего времени Interstate '76. Driver выглядит предельно синефильски, кинематографично. Собственно, это единственная игра за последние десять лет, где опцию "Проиграть запись миссии" используешь с превеликим удовольствием, смакуя самые невероятные моменты, возясь с камерой и делая интересные скриншоты. Обычно подобными шалостями грешат лишь ранее выпадавшие из колясок, окон и пригородных поездов.

Графика заставляет петь "Марсельезу". По количеству эффектов – ничего особенного, но какая реалистичность! Ни единое виртуальное авто еще не было выполнено с таким благоволением, как в Driver. Несчастные уродливые мини-вэны, пикапы, седаны и спорткары начала восьмидесятых выточены с любовью, которую явно недополучили в своей реальной жизни. Идеальное повторение линий кузовов, тщательно подобранные эмали (что очень важно для правильного восприятия!), четкие алгоритмы деформации, будь то крыша, борт или капот. С растроганным всхлипом "Хорошо-то как!" выпадаю в следующий абзац.

Отдельное спасибо за каждый, кроме Санта-Моники, город. Особо отличились Фриско и Новый Йорк. Знаменитые холмы первого доставляют массу удовольствия при скоростном преследовании, а декорации второго просто очень здорово походят на оригинал. Отсюда теплая улыбка узнавания, нежное чувство внутри. Впрочем, изюминка не только во внешнем виде городских улиц. Дело в неправдоподобно качественной симуляции дорожного движения. Поверьте, такого вы еще нигде, кроме аркадного GTA, не видели. Но одно дело наблюдать за крохотными объектами с высоты птичьего полета, и совсем другое – быть внизу, в гуще событий. Поначалу торкает просто от мирной законопослушной поездки в произвольном направлении. Катишься и глазеешь по сторонам, как турист. Следишь за четким выполнением правил дорожного движения, работой светофоров, реакцией соседей по полосе на любое нестандартное действие.

[1] Почему бы не врубить мигалку, раз уж стибрил полицейскую машину?
[2] Миссия "недобрый таксист". Сделайте так, чтобы пассажира от вас тошнило.

Они не роботы, отнюдь! Компьютерные статисты перестраиваются из одной полосы в другую, пытаются увернуться от летящих на красный сумасшедших, останавливаются и организуют оживленно гудящую пробку в случае ДТП. Да, нечто подобное пыталась изобразить Microsoft в Midtown Madness, но попытка с треском провалилась. Слишком игрушечно, небрежно. Создателям ММ явно не хватило усидчивости, а главное — любви к автомобилям и вождению, столь характерных для авторов Driver. Но хватит слюнявых комплиментов. Пора хулиганить.

[3] Теплая компания. Выливайся и у-те-кай! **[4]** Вообще-то, копы не одобряют прыжки в черте города. Говорят, опасно.

Беги, кролик?

Для городского искателя приключений, у которого на хвосте сидит полиция, время — деньги. Поэтому ради спасения собственной шкуры, ради своевременного извлечения из глубоко неприятной с любой точки зрения ситуации, он предпочитает купить самое лучшее. Вас. Большинство заданий будут сводиться к простому соблюдению маршрута, проложенного обычно через весь город. Скорее всего, со скоростью, неприемлемой для блюстителей закона. А правопорядок в Соединенных Штатах охраняют очень бдительно. Стоит мирному гражданину немного (миль на 30-40 в час) превысить скорость или проехать на красный, или воспользоваться ручником на повороте, или легонечко подтолкнуть машину в соседнем ряду, дабы она не мешала перестраиваться, как полиция буквально встает на уши. Какой-то слабоумный научил копов пользоваться рациями, так что о ваших подвигах мгновенно узнает весь город. И начинается!

Перед каждым полицейским крейсером на символической карте-радаре в углу экрана возникает внушительного вида белый конус. Это уже знакомый многим по стратегической игре Commandos “line of sight”. Как только безвинно осужденный на жестокое преследование попадает в светлые лучи полицейского глаза-прожектора, воздух наполняется неприятным визгом сирены. Теперь осчастливленный своей находкой фараон будет пытаться догнать и твердолобым путем тарана остановить провинившегося. Неприятно до чертиков! Спешишь подобрать братишку, который ходил на деловую встречу в банк, и вдруг какой-то полицейский начинает кромсать любимую машину своим бампером. Приходится изощряться: идти против движения, устраивать на пути блюстителей импровизированные баррикады из попавшихся под руку автомобилей, ездить по тротуарам или демонстрировать слалом между твердыми на вид и ощупь бетонными столбиками. Через некоторое время в зеркале заднего вида собирается целая вопящая тусовка. Фараоны азартно толкают, притирают друг друга, въезжают во всевозможные препятствия и создают больше ДТП, чем сам нарушитель. Какой умник рассудил, что если Фемида обладает модной банданой на глазах, то ее стоит повязывать всем сидящим за рулем копам?

Финишная прямая, господин Президент

Страхи, порожденные было демонстрационной версией Driver, мертвы. Игра удалась на славу. Физика почти всех автомобилей была правильным образом откорректирована, так что увидеть парящий в небе полицейский крейсер вам, пожалуй, не доведется. От некоторой расхлябанности подвески страдают лишь автомобили парка ФБР. Они вооружены столь энергичными двигателями и столь отвратительной ходовой, что на трассе больше всего напоминают кузнечиков. Обязательно попробуйте миссию с перевозкой оружия — получите тонны удовольствия. Невозможно не улыбнуться, когда из-за угла выезжает перевернутая вверх дном фэбээровская машина, а другая с легкостью обгоняет вас по тротуару, почему-то двигаясь при этом на борту. Эти попрыгунчики переворачиваются от элементарного торможения ручником, а при столкновении совершают сложные кульбиты в воздухе — на зависть самым опытным гимнастам. Так что из очевидных багов “демы” осталась лишь замечательная способность вашего автомобиля поворачиваться вокруг своей оси при нахождении в состоянии полного покоя. Ну, с кем не бывает.

Основные неприятности игроку доставляет, разумеется, приставочный дизайн миссий. This is sick! Иногда приходится проходить целых шесть или семь заданий без возможности спасти игру. Вот это подлый, примитивный, безответственный шаг. Если вы разбили машину еще на первом задании, не мечтайте добраться до save game'а. К концу вынужденного нон-стоп-марафона полицейские окончательно звереют и разносят ваш автомобиль в щепки за считанные доли секунды. Минимальная оплошность на максимальной скорости и тяжелом трафике приводит к немедленной садисткой экзекуции.

Но это — моменты. В целом игра восхитительна — даже когда очень хочется активировать услужливо представленные в отдельном меню cheat-коды. Моменты ухода от полицейского преследования или погони за соперником по перегруженным улицам мегаполиса надолго останутся в памяти как самые эмоциональные, самые безбашенные. В Driver есть, простите, драйв, или блюз, если угодно. Это музыка ревущего на предельных оборотах двигателя. EXE

ОДИНОКАЯ ЛАСТОЧКА

SINISTAR UNLEASHED

• Господин ПэЖэ •

Сюрреалистические картинки всплывают в мозгу, когда пытаешься понять, как эта игра появилась на свет и получила свое название. Начнем с мрачной picture: зима, снег, первая ласточка, одиноко летящая над слепяще-белой равниной. Холодно ей, крылышки мерзнут, кушать нечего... Недаром говорит народ: первая ласточка весны не делает. Так и с игрой Sinistar: робко залетев на игровой небосклон, она обречена остаться в одиночестве, и никакая Дюймовочка ей уже не поможет...

Когда-то здесь царила весна, мир был молод, весел, не требовал от игр сюжета, трехмерности, да ничего, собственно говоря, не требовал, кроме интересности процесса. Более того, некоторые игры вообще не имели конца. Кто-нибудь прошел весь тетрис? Вот-вот, о том и речь. Набрать побольше очков и весело провести время – этого вполне хватало. Уместно, разумеется, напомнить, что рожден этот обычай (играть ради процесса и очков) на тех самых аркадных автоматах, где за каждый чих приходилось платить, а вокруг скандировала "Давай!" группа поддержки из друзей и подруг.

Сейчас времена стали заметно скучнее, играют все больше по домам, плотно задраив двери, окна и прочие вентиляционные отверстия. Изредка в Интернет выберутся, под псевдонимом "sexy girl" поиграют в Quake 2, да и назад, в уютную раковинку. И потому Sinistar, где каждый уровень по сути не отличается от предыдущего, а цель игры заключается только в наборе максимального количества очков, выглядит той самой ласточкой, прилетевшей к нам из далекого прошлого, когда у нее еще не было эпитета Unleashed.

Строгий ошейник

Картина вторая, собачья. Заморское слово "leash" означает всего лишь поводок, на котором водят всяческое зверье. В нашем случае старый добрый Sinistar, двумерный и симпатичный, почему-то обозвали сидящим на поводке, а вот его трехмерно-ускоренный потомок, получается, уже на свободе. Маркетинговый трюк, конечно, но что-то собачье в игре однозначно есть.

Например, тот ошейник, через который пролезает в наш мир злющий (или это самка? тогда – злющая) Sinistar. То есть в документации он называется гиперпространственным туннелем, но на вид – точно ошейник, к которому куча блох приделывает шипы для пущей строгости.

Вообще, пора рассказать, что это за игра. К счастью, это делается парой абзацев. "Мы" – небольшой кораблик, вооруженный кучей всяких радостей. Летим в открытом космосе, вокруг нас плавают кучки астероидов, некоторые из которых битком набиты симпатичными кристаллами Sinsite. Если по астероидам пострелять, а кристаллы подобрать, пополняется энергия, которую можно конвертировать в разные виды оружия (особо отметим Sinibombs, но о них – во втором абзаце). В некоторые астероиды вместо кристаллов вмурованы полезности – то "ускорялку" дадут, то щит, то здоровье...

Чтобы жизнь медом не казалась, рождаемся мы рядом со здоровенным кольцом, к которому постоянно подлетают мелкие,

[1] Графика на уровне, никаких вопросов. А спецэффекты — дважды на уровне. [2] Справиться с этой толпой удастся только через пару недель тренировок.

но агрессивные враги, и подтаскивают хитрые устройства, каковые на нем и закрепляют. Их поддерживают огнем враги другого типа, живущие только для драки. В принципе, лучше бы уничтожать и тех, и других, мешая им достроить кольцо. Но, увы, рано или поздно кольцо достраивается, появляется здоровенная агрессивная зверюга по имени Sinistar, и приходится биться с ней до полной победы. Реагирует она только на попадания Sinibomb. И так – 24 уровня, после чего подводится окончательный итог. Чем больше зверья настрелял и чем больше жизней сэкономил – тем больше очков получил, тем выше в табличку записался. Правда ведь, лепота?

[3] А вот и Sinistar появляется из своего ошейника. **[4]** Ипостаси Sinistar'а, великого и ужасного, впечатляют разнообразием.

Не хочу!

Не хочу и не могу давать оценки, хотя это и принято в последние дни. Как можно оценить вещь, единственную в своем роде? По стандартам тех времен, когда таких игр было много? Нельзя, народ не поймет, да и нечестно это будет, условия-то разные. Сравнить ее с играми из мейнстрима? А по какому критерию? Может, я лучше расскажу вам, почему так долго играл в нее?

Когда запускаешь Sinistar Unleashed, возникает ощущение, что попал в Wing Commander. Те же буйные красоты вокруг, текстура к текстуре и полигон к полигону, та же, казалось бы, цель – shoot'em all. Пролетаешь первый уровень, второй, третий... И в какой-то момент понимаешь, что занят совсем не тем. Что Sinistar прилетит в любом случае, и не надо этого бояться. Надо не миссию завершать (это получится само собой, если не слишком тормозить и не помереть в дороге), а очки набирать.

С этого момента надо либо бросать игру навсегда, либо брать отпуск на месяц-другой. Ибо люди от природы делятся на тех, кому интересен результат, и тех, кто наслаждается процессом его достижения. Да, в Sinistar не самое приятное из space sim'ов управление, но для своего стиля игры оно вполне адекватно, а графика и геймплей просто замечательны, так что интересный процесс вам обеспечен. Увы, про результат того же не скажешь. Да, мультик, да, запись в табличку. Но дело не в них, это точно.

Сувенира, аднака!

Пожалуйста, сделайте старику одолжение, пропустите сейчас кусочек текста, отсюда и до конца рецензии, если вас хоть как-то зацепило написанное выше. Понятно же, что читы, способные помочь, скажем, в шутере, пройти сложное место и продолжить игру ради прохождения ее до конца, здесь убьют все удовольствие... Пропустите, поиграйте честно, с друзьями и знакомыми, а когда совсем-совсем надоест, сдуйте пыль с этого номера журнала и загляните сюда.

Вся система местных читов основана на точно такой же консоли, как в Quake (вызывается все той же тильдой, то есть клавишей "~", а команды, выполняемые по умолчанию, можно записать в файл keymap.cfg в каталоге Sinistar, если не хочется вводить их каждый раз). Советую набирать команды очень тщательно, они работают с учетом прописных и строчных букв. Итак, добавьте следующие строки в этот файл:

bind 'V' CheatNoDmg
bind 'R' SwitchTeams
bind 'G' TriggerEgg
bind 'F' KillBoss
bind 'Y' MissionSucceeded
bind F12 Screenshot
alias GetCrystals "JBPurchase JB_CRYSTALS; JBPurchase JB_CRYSTALS; JBPurchase JB_CRYSTALS"
bind 'N' GetCrystals

Запишите, запустите игру и используйте эти кнопки для вызова читов: V – бессмертие, R – враги не атакуют, G – прибытие Sinistar, F – убийство Sinistar, Y – успешное окончание текущего уровня (иногда надо подождать некоторое время, до полуминуты), N – халявные кристаллы, F12 – скриншот. А еще можно просто ввести в консоли команду level <номер> – это переход на нужный уровень, от 0 до 23.

SINISTAR UNLEASHED

РАЗРАБОТЧИК: GameFX Technology
ИЗДАТЕЛЬ: THQ

Аккуратный трехмерный ремейк классической игры Sinistar, популярной в далекие, но счастливые аркадные времена. Очень симпатичная графика, управление выше среднего, а главное — точно переданный дух старины, за что и спасибо авторам.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium II 233 (рек. Pentium II 300), 64 Мбайта RAM, 4X CD-ROM (рек. 12X), Direct3D-ускоритель.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

На самом деле, игра запускается и на более слабых машинах, но таковы официальные минимальные требования. Официальная Интернет-страница игры: www.sinistarunleashed.com.

СЛОЖНОСТЬ: средняя
ГРАФИКА ★★★★★
МУЗЫКА ★★★★
ЗВУК ★★★
УПРАВЛЕНИЕ ★★★
СЮЖЕТ ★★★☆

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0

КОМАНДИР СЛЕГКА

DESCENT: FREESPACE 2

• Александр Вершинин •

Где моя любимая сентиментальная волынка? Ага, опять припрятали в ящике, где хранятся старые Бернулли-диски и перфокарты с играми. Счаз спою! Хорошо еще не догадались снова проткнуть спицей или замазать пластилином отверстия, вандалы. Ведь они знают, этот инструмент умеет выводить лишь одну мелодию. Такую заунывную, занудную, хнычущую, тоскующую по ушедшим в небытие годам, — одно удовольствие. Видели "Бурлаков на Волге"? Так вот: это они пытались убежать от старшей сестрички моей волынки.

Была когда-то такая симпатичная игрушка (хлюп!). Называлась Wing Commander, или "Командир крыла", как переводят сейчас название фильма, созданного автором первых частей той самой WC. WC2 пришлось пройти раз десять – все никак не надоедала, упрямая. Равно как и Secret Missions. Зато потом начались эксперименты с FMV, дружба с Голливудом и прочие приносящие доход трюки. Крис Робертс (Chris Roberts) сбежал в процессе создания третьей части, а сам проект продержался до пятой. Чтобы потом уйти в онлайн вместе со всей Origin. Место WC теперь занимает Descent: Freespace, а на вакантную должность Privateer претендует хотя бы Tachyon от NovaLogic.

Несколько хороших идей

Команда Freespace успела обкатать свой "движок" и некоторые дизайнерские идеи еще на первом проекте. Так что второй обещал быть крепышом как минимум вегетарианского калибра. Классная графика, отшлифованный интерфейс, широкие сетевые возможности. Что еще может пожелать современный космический симулятор?

После прохождения обеих частей Freespace появилось мнение, что игре не помешает незатейливая штука, называемая "сюжетом". А в нагрузку к сценаристу стоило бы нанять еще и дизайнера миссий. Потому что у Freespace 2 потрясающе красивая оболочка, но столь же убогое содержание. Если помните, тот самый Wing Commander 2 просто убивал своей потрясающей эпической историей, которая, кстати, была еще и нелинейной, допуская многочисленные концовки и не требуя неукоснительного выполнения всех миссий. Задания, более оригинальные нежели патрулирование, конвой или атака в космосе, сложно придумать. Однако Origin всегда изощрялась: спасение катапультировавшегося новичка, угон вражеского истребителя и даже несанкционированные командованием миссии. Было здорово!

Авторы же Freespace 2 даже и не пытаются напрячь извилины. Вылетел. Слева в специальном окне список тех, кого нужно убить. Кстати, истреблять надо всех, так что черный листинг можно было не публиковать. Раньше сядешь, раньше выйдешь. Чем скорее вы убьете всех врагов, тем быстрее можно будет нажать Alt-J и закончить задание. Мучает лишь один вопрос: куда, черт побери, каждый раз прыгает истребитель в конце миссии, если его родная база почти всегда находится в том же боевом секторе? С другой стороны, никто никогда не видел того, откуда стартует и куда садится корабль главного героя. Он просто возникает в заданном квадрате на время боя, а затем так же таинственно ныряет в небытие. Дело нечисто! Видимо, не обошлось без солнечных протуберанцев, черных дыр и потерянных цивилизаций.

Хотя кому нужен этот эпос? Главное – смазливая графика. Здесь Descent: Freespace 2 заметно преуспел. Серьезно, более красивого космического симулятора вам не увидеть. Особое обаяние игре при-

[1] Большому кораблю — большой взрыв! Лучше держаться подальше, а то заденет ненароком.
[2] Толстыми лучиками титаны космоса шпыняют себе подобных. Тонкие же предназначены для нас, маленьких истребителей.

дает наличие огромных линейных кораблей, крейсеров, корветов, транспортов. Помимо чисто меркантильной функции космической мебели, эти скопища полигонов удачно подрабатывают цветомузыкой: пуляют разноцветными лазерными лучами, стреляют трассирующими из зениток, колошматят ракетами и, конечно же, ставят заградительный огонь. Все вместе выглядит просто торжественно. Введение зенитного заградительного огня – вообще замечательная идея (без всякого сарказма!). По крайней мере посмотреть издалека, как ваши напарники штурмуют крейсер, – дело очень приятное со всех точек зрения. Но чем дальше, тем лучше. Безопаснее.

[3] Это Colossus, флагман союзного флота. Он кажется малышом по сравнению с инопланетной "Саранчой". [4] Типичная иллюстрация к "Одиссее 2001". Человечество в поисках новых бед.

Полцарства за дизайнера!

Вот еще наболевший вопрос: почему все космические недруги так или иначе напоминают земных насекомых? Одни своей анатомией, другие дизайном кораблей. Виртуальный космос буквально ломится от всевозможных кузнечиков, богомолов (вообще любимый вариант) и тараканов. Корабли Freespace 2 не исключение. Срочно требуется виртуальный космический "Дихлофос" или "Пиф-паф". Хотя лучше потравить тех самых дизайнеров.

Создатели Freespace 2 не морочили себе головы ни сюжетом, ни кораблями. В первой части игры люди слегка повоевали с расой Vasudans, а затем объединились с ней в борьбе против древних Shivans. Вы триумфально убивали титанический линкор Shivans прямо в гиперпространстве, тем самым решительно заканчивая прения. Что же прогнило в звездном королевстве на этот раз? То же самое. Сначала содружество людей и тех странных тварей из первого Freespace ведет гражданскую войну против восставшего генерала и повстанцев под его началом. Затем появляются старые знакомые Shivans с очередным космическим "Титаником"! Сложно поверить, что авторы игры снова использовали тот же сюжетный трюк. Вы, разумеется, долго боретесь с разносящим целые флотилии левиафаном, но в конце концов убиваете его. А еще через несколько миссий появляется целая армада тех самых исполинов, и веселье продолжается с новыми силами.

Тухлое представление, если честно. Остается надеяться на продвинутость сюжета Freespace 3: логично было бы заставить безразмерные линкоры объединиться в одну большую космическую катапульту, которая будет способна швыряться целыми планетами или солнечными системами. Ну а безымянный (как это принято в Descent) пилот будет собирать планеты в звездный мешочек и передавать их в распоряжение землян. Разумеется, за это он получит медаль и чин майора с барабаном. Звездное шапито. Впервые на арене!

Freespace 2 есть идеальный пример того, как не следует распоряжаться отменными программными ресурсами. Исключительно красивый "движок", сносная физика и AI сводятся на нет неумением организовать театрализованное представление с игроком в главной роли. Вялые попытки выдавать медальки в конце кампании или засылать несчастного игрока к своим нечеловеческим союзникам не способны взволновать и параноика. В WC каждый новый корабль был сущим счастьем хотя бы благодаря накручиваемым во время межполетных диалогов настроениям (не говоря о разных кокпитах и очень здорово отличавшихся друг от друга характеристиках кораблей). В FS2 герой имеет доступ к целому дивизиону совершенно разных машин и бесконечным складам всевозможного оружия. Что не доставляет абсолютно никакого удовольствия. Зачем нужны десять истребителей, если все равно всегда выбираешь лучший из них? Загружаешь его под завязку самыми могутными пушками и ракетами, вылезаешь в миссию и выносишь всех. Когда же авторы игры в качестве эксклюзивного хода фиксируют корабль и амуницию, это вызывает лишь всплеск раздражения. Чистая психология, спросите дедушку Фройда и его пророка ПэЖэ.

Space Invaders лучше

Итоги неутешительны. На данный момент серия Descent: Freespace практически не имеет конкурентов на рынке. Все незаслуженные похвалы достаются монополисту, вне зависимости от качества продукта. Наша итоговая оценка "хорошо" касается только графического "движка" и симпатичных затей с турелями больших кораблей. Все остальное – безыдейная, безвкусная жвачка. Гонг. Всем обедать!

СКАУТСКАЯ ЗОРЬКА

SKOUT

•Михаил Судаков•

Пройдя первую "главу", я понял, что самое тупое существо на свете — это Дрон. Даже тупее мух и быков, хотя и тех, и других при раздаче мозгов здорово нагрели. Впрочем, стоило ли надрываться — ведь все было ясно с самого начала. С тех самых минут, когда ушей достигла мелодичная немецкая речь и экран заполнился буквами, вроде бы знакомыми, но в связный текст никак не складывающимися. Шпрехен зи дойч? Нихт ферштейн. То есть ни слова.

Но нетерпеливый УЧУ не стал ждать американско-европейского релиза – и так понятно, что за фрукт. Разработчики игры "все еще ищут издателя за пределами Германии", но вот найдут ли – вопрос не из легких. Надеюсь, у западных воротил хватит ума отбрыкаться. Я предупредил.

Внесем ясность

Между тем, на экране разворачивается самый настоящий шутер. От первого лица. Некоего Скаута, "пуленепробиваемого специального агента", посылают на планету Lugubrios – дабы освободить ее от злобных киберноидов. Туда же отправляют верного друга и помощника, отличную сторожевую и боевую "собачку" – Дрона. Чтобы, значит, веселее, легче и вообще.

На этом позвольте забыть о сюжете, словно о первом приводе в милицию, ибо его, сюжета, литературные изыски – на уровне милицейского протокола, составленного младшим опером Гобленко (Half-Life, System Shock и даже ты, Requiem, не нервничайте, на ваши лавры никто не покушается), и немедленно сделать книксен в сторону графики. Пока не поздно... потому что еще пара Кбайт текста – и начнется нецензурная брань. Простите.

[1] Слезь с меня, слышишь? Я кому сказал! [2] Появляется Большой Босс... На скутере.

Wild Wild World

Идея исполинских открытых пространств, разумеется, скопирована с Unreal, причем не сказать, что совсем бездарно. Спору нет, до детища Epic немецким парням очень далеко, но для первого раза, да в новом для себя жанре – сойдет. Закрытые помещения на вторых ролях; тут и там дает всходы всяческая флора и галопирует фауна (скауты-зайчики, скауты-скорпионы и прочая пионерская шатия). Опять же – обширные водоемы, плавание в которых иной раз доставляет некоторое доэстетическое удовольствие (если снаружи водичка выглядит так себе, то на глубине все более-менее прилично и естественно). Плюс парочка симпатичных (но до боли знакомых) спецэффектов вроде light coronas, зеркал, отражений и проч. Все это дело разработчики-скромняги окрестили "3D-движком четвертого поколения" и страшно им гордятся. Ждут, небось, восторженных откликов и предложений взахлеб о лицензировании. "А мобуть, тоби ищо и в карман накакать, педрило?", как говорит мой интеллигентный земляк младший опер Василий Гобленко из Василеостровского РОВД, пописывающий на досуге протоколы.

Баста, карапузики. Хороших слов хватило на два абзаца. Больше вы их от меня не услышите. Потому что, для начала...

..."движок" ужасно тормозной

Если на произвольно взятой машине, да при максимальных настройках очень шустро бегают Quake 3: Arena и Unreal, вместе взятые, а Skout безбожно тормозит, то это значит, что кто-то совершенно не умеет программировать. Что этот самый "кто-то" начинал с "Лого" или "Паскаля" и скоростью соответствующих компиляторов (интерпретаторов?) доволен по сей день. Или что у кого-то проблемы с восприятием мира – и отличить 30 fps от 10-15-ти он не в силах. Приемлемую скорость Skout показывает только при полностью от-

ключенных графических наворотах и минимальном разрешении. Иначе – смерть. В лучшем случае – эпилептический припадок.

При этом, как я уже говорил, ничего сверхкрасивого разглядеть не удается. Ну а если сосредоточить внимание на монстрах, то бросается в глаза, что, в лучших традициях малобюджетных разработок, они...

...не блещут ни умом, ни сообразительностью

А выглядят и двигаются и того хуже. Помнится, в пресс-релизе были какие-то закидоны насчет... погодите-ка... ага, "keyframe based interpolated object animation", а также "более 1500 кадров анимации на каждого персонажа". Само собой, ничем подобным в игре и не пахло. Бравые киберноиды, похожие на игрушечных роботов производства Bandai, бегают, прыгают, размахивают конечностями в тщетной попытке заехать Скауту в челюсть, и если бы не палили из своего оружия почем зря, услаждали бы взгляд любого ребенка. Детям, которых среди нас нет, такое всегда нравилось.

Самый внушительный киберноид взят прямехонько из RoboCop, а самый забавный – вовсе даже не "кибер". Обычный скорпион, разве что кусачий и ужасно живучий. Остальные не заслуживают ни малейшего внимания и выделяются лишь повышенной меднолобостью – с насиженного места сходят неохотно и предпочитают давить силой, то есть скопом, сразу изо всех пушек и безо всякой очередности.

Да, еще боссы. Невзрачные, почти безобидные (для мало-мальски поднаторевшего шутероборца) твари. Скорпионы, и те вреднее. Что там дальше?

Оружие.

Что-то грубо содрано с того же Unreal'а, что-то нежно "переосмыслено" из других игр. А первая пушка – точь-в-точь Q-бластер. Та еще, простите, "пукалка". Разве что имеет дурацкую привычку долго перезаряжаться.

Какая, к черту, перезарядка в энергетическом оружии? Самая обычная ситуация: вы садитесь в лифт, едете вверх, где вас встречает трио киберноидов (пара обычных и здоровенный); все трое, не покидая боевых постов, открывают огонь на поражение, из-за обилия "спецэффектов" игра начинает безбожно тормозить, лифт до конца еще не доехал, так что вылезти не представляется возможным... БУМ! БАХ! Вы мертвы. Почему? "Эта проклятая штука решила перезарядиться".

Не помогают и более совершенные виды оружия. Так, Grenade (он же по совместительству Rocket Launcher) требует практически идеального попадания – радиус поражения в Skout очень мал. А убойная сила... Черт возьми, "двойка" почти не отличима от "восьмерки" (бред!), так что смысла связываться с мощным оружием нет никакого.

Про другие волыны промолчу, ибо кроме бесполезного как-бы-электрошока ничего интересного нет. Не очень-то и хотелось. Обойдемся "пукалкой".

[3] Что, дружок? Никак не пролезть?

Drohne, folgen mier!

Единственная оригинальная находка, прототип ваших спутников в ромеровской Daikatana, тоже пострадала от кривых рук немецких программеров. Как все задумывалось: вызываете Дрона (эдакая зеленая многолапая страхолюдина) клавишей F7 и начинаете им бессовестно понукать. "Дрон, поди сюда!", "Дрон, замри!", "Дрон, замочи-ка типа, только что зашедшего в сортир!" Ну и прочие наказы. Для них выделили клавиши с F1 по F6. Сделав дело, страхолюдину можно отправить на все четыре стороны, нажав F8. Впрочем, бедняга (если перетрудится) может и сам сделать вам ручкой. Ждите, пока не придет в чувство...

Но не тут-то было. "Дрон, к ноге!" Обиженный дружок разворачивается и плетется куда-то прочь. "Дрон, стоять-бояться!" Не слышит! Обуреваемый жаждой исследований, прет прямо под выстрелы врагов. "Тогда убей их всех, Дрон!" Этот приказ он обожает и исполняет беспрекословно. Жаль, иногда прицел барахлит. Осторожно выглянув из-за угла после жуткой перестрелки, вы с изумлением видите, как Дрон пытается добить последнего киберноида – находясь от него на расстоянии двух шагов и не попадая в упор.

Врага приходится отправлять в киберноидный рай самому, а на Дрона еще долго бросаешь сочувственные взгляды. Он ведь не виноват, он ведь как лучше хотел, жалко урода. Впрочем, кое в чем зеленый незаменим – заложников домой отправить, деактивировать Большой кристалл...

И все такое

Картина вырисовывается – яснее некуда. Ко всем прочим недостаткам – куча "чисто движковых глюков". Где-то не стыкуются полигоны, движущиеся объекты норовят залезть в стену (иногда не без успеха), столкновение двух или более монстров обычно заканчивается акробатической фигурой "пирамида", вываливающиеся аптечки висят в воздухе, а если лифт поехал вниз, то это вовсе не значит, что вместе с ним поедет все остальное...

Да и сам Скаут – агент, каких мало. Иногда удается взобраться под самый потолок по отвесной стене, иногда – выстрелить сквозь стекло, умудрившись оставить его при этом целым... Вот только бонусы подбирает как-то кривовато: пробежал – половина осталась лежать на земле. Немцы – очень аккуратный народ, чего вы еще ждали?

Скучно, обидно, низкие рейтинги. Ну кто им мешал нанять хотя бы нормальных кодеров, кто? EXE

SKOUT

РАЗРАБОТЧИК Soft Enterprises
ИЗДАТЕЛЬ BMS Modern Games

Из того, что задумывалось, не удалось практически ничего. Программисты, дизайнеры, сценаристы — все постарались на славу. Эй, кто-нибудь хочет поиграть в "Первый немецкий 3D-шутер"? Где же вы, энтузиасты-скауты?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II 450), 32 Мбайта RAM (рек. 64), 4X CD-ROM, Direct3D-совместимый ускоритель (желательно посвежее).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

290 Мбайт на HDD.
Сетевая игра: IPX, Internet, Modem, Serial.
Официальная Интернет-страница игры: www.soft-enterprises.com/prod_sk.shtml?en.

СЛОЖНОСТЬ средняя
ГРАФИКА ★★★☆
МУЗЫКА ★★★
ЗВУК ★★
УПРАВЛЕНИЕ ★★★★
СЮЖЕТ ★★★

2.5 ИНТЕРЕСНОСТЬ

СТРАТЕГИИ

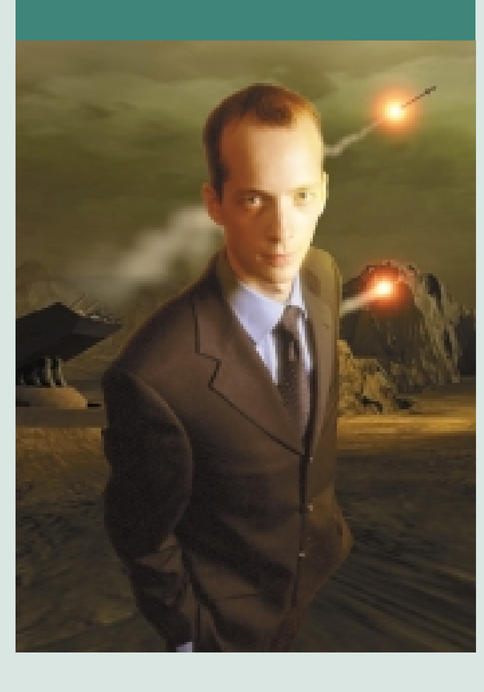
ЖИДКАЯ ОСЕНЬ-99

Путеводитель по стратегическим ракетным базам Подмосковья

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ОЛЕГА ХАЖИНСКОГО

Обозревая на днях просторы своих владений, я понял, что праздник жизни оставил эти края. Игровая индустрия не останавливается ни на секунду, годами отлаженный механизм работает семь дней в неделю, 24 часа в сутки, и каждый день случается что-нибудь новое. Год назад у меня было ощущение, что я сижу на вулкане. Потом вулкан начал рассасываться, пытаясь покинуть границы стратегической территории, заключил несколько фиктивных браков и в результате покинул страну. Все по-прежнему кипит и взрывается, только где-то в другом месте. Терпеть не могу жаловаться. Конечно, все вернется на свои места. Надо только пережить эту жидкую осень предпоследнего года последнего тысячелетия...



ряд ли кто-то возьмется оспорить мою последнюю теорию о том, что самые интересные игры – те, что еще не вышли. Очень здорово говорить об X-COM: Genesis или WarCraft 3, точно зная, что следующее поколение будет играть при коммунизме. Но бывает очень полезно периодически оторвать взгляд от горизонта и посмотреть себе под нос. На днях я с мучительным скрипом в шее произвел вышеозначенное движение и пришел в ужас. От списка стратегических игр, которые ожидаются осенью и зимой 1999-2000 гг., веяло могильным холодом. Там были игры, одно название которых повергало в бесконечное уныние; игры с порядковым номером в конце; игры, которые, как мне казалось, уже давно вышли. Скажу больше, там был любимый Машин Chessmaster 7000 о двух компакт-дисках.

Оглянувшись, я на мгновение потерял зрение от ослепительных вспышек софитов. Какие-то бесконечные лимузины, роскошные женщины, полный анти-аллиазинг, Quake III, Oni (Bungie – предатели!), масса ролевых игр, где одна интереснее другой, какие-то online-миры, возрождение action/adventure... осень, полная событий и смысла! Я вновь посмотрел себе под нос. Chessmaster 7000. Аддон к Alpha Centauri. Золотое издание Railroad Tycoon II. Подарочное издание "Героев": Age of Wonders. Новинка для варгеймеров: Axis and Allies: Iron Blitz.

Предельно сконцентрировавшись, я попытался выделить в списке игры, которые действительно заслуживают внимания. Игры, в которые стратегофилы будут играть ближайшие несколько лун. После гнетущей паузы первый осенний корнеплод оказался в ведре. Это был...

Ведро победителей

...SimTheme Park! (Bullfrog/EA, кажется, ноябрь-99). Ремейк самой первой и, по мнению настоящих ценителей, самой правильной игры Bullfrog в линейке "Theme". Парк развлечений теперь стал еще и симулятором, о чем совершенно бесстыдно говорит приставочка "Sim". Это значит, что, сотворив очередной аттракцион, например "североамериканские бугры", мы сможем самолично на нем прокатиться, в полном 3D и с видом от первого лица. Никакого отношения эта фишка к стратегиям не имеет, но весело.

Следующей игрой-номинанткой, после некоторых раздумий, стала Abomination: The Nemesis Project (Hothouse/Eidos, "октябрь-99"?!). С одной стороны, ЭТО, конечно, типичный боевик в стиле Crusader/Portal и к X-COM имеет весьма слабое отношение, но... Раздавленный велосипедист

посреди буйным цветом разросшейся инопланетной нечисти, а также 150 с лишним типов вооружения, команда, характеристики, честная физика и очень интересный графический "движок" (когда же ББ позволит писать это слово без кавычек?), случайные карты местности... хмм... тут есть над чем подумать. Ребята из Hothouse (только не вздумайте заходить на их сайт – www.hothouse.com) не собираются плестись вместе со всеми по накатанной колее, все их игры – попытка прорваться в новое измерение. Ни одна из них, впрочем, не удалась, но разве это так важно в наши дни?

Fading Suns: Noble Armada (Holistic Design/Ripcord, опять "октябрь-99"!) вполне может оказаться полной лажей, однако я не в состоянии забыть старого товарища. Весьма многообещающий тандем: издатель, известный своими свободными взглядами, и разработчик, чьи настольные ролевые и стратегические игры пока более популярны, чем игры компьютерные. Первый раз за историю своего существования Holistic пробует себя в жанре RTS и "полном" 3D. Поэтому, думаю, мы можем смело ожидать отвратнейшую графику (первый же скриншот демонстрирует планету в форме сплющенного воздушного шарика, снятого объективом fish eye). Уверен я также и в том, что с сюжетом, атмосферой, дипломатией и экономикой все будет в полном порядке. А значит – у игры есть шанс.

Вслед за андерграундными любимчиками в ведро отправляются маститые мейнстримеры: Dark Reign 2 (Pandemic/Activision) и Star Wars: Force Commander (LucasArts, автор рецензии: Андрей Ом). Обе игры выходят "осенью 1999 г.", что означает, что с таким же успехом мы можем получить их и "весной 2000 г.". Впрочем, игры находятся в разработке так давно, что пора, пора им уже выходить. Вы тоже так считаете? Значит, в ведро. Первые картинки из DR2 не внушали особенного оптимизма: нечто очень темное и жутко похожее на Battlezone. Кажется, "движок" у игр одинаковый. Со временем ребята из Pandemic смонтировали более мощное солнце, вокруг которого, кстати, планета будет вращаться – со всеми вытекающими днями и ночами. Мне жутко интересно, во что превратится "тот самый" Dark Reign, последний потомок троицы "революционеров".

Force Commander... вряд ли нуждается в комментариях. LucasArts еще не произнесла своего "слова" в области RTS, и с каждым месяцем пауза все затягивается. И всем очень любопытно, каким это слово будет. Может быть, "мама". Главное, чтобы все было не так страшно, как в Rebellion.

Подождите... я совсем забыл о... Не читайте весь этот текст сверху, начните отсюда и только затем про SimTheme Park. Как жаль, что моя машинка не умеет делать cut и paste. "Аллоды-3: Возрождение" (Nival/"1С") должны выйти в "четвертом квартале этого года". Минуточку, внутренний голос что-то подсказывает мне... Не выйдут? Нет, это не может быть правдой, только не это. В следующем номере мы планируем всерьез заняться изучением "внутренней" демо-версии игры, а заодно уточним все детали со сроками появления третьей части "Аллодов" на наших полях.

Dark Reign 2.

Fading Suns.

Abomination.

Stars Supernova.

Close Combat IV.

Abomination: The Nemesis Project: Все на защиту мутировавшего велосипедиста! **Close Combat IV**: Интересно, во что превратит знакомую игру введение "стратегического элемента"? **Dark Reign 2**: Согласитесь, картинки из игры уже не выглядят так уныло, как прежде. **Fading Suns: Noble Armada**: И все таки Земля... круглая? **Stars Supernova**: Новая версия Stars совсем не похожа на AutoCAD. Интересно, какова она на зуб?..

Ведро победителей-2

Полнится ведерко! В запасе, кроме Chessmaster 7000, остались игры, которые теоретически могут оказаться очень и очень ничего. Возьмем, к примеру, Age of Wonders (Epic/G.O.D., ноябрь-99, опять Ом). Несмотря на пронзительную вторичность (кто мог знать, что Б.О.Г.и окажутся такими старперами?), игра буквально обречена на успех, потому что это "Герои"... только гораздо красивее. "G.O.D. дерьма выпускать не будет, правильно?" Вот так думают многие, и...

Или, скажем, Close Combat IV (Atomic/SSI, просто "осень 1999 г."). Едва выпустив третью часть своего нестареющего "Ближнего боя", Atomic тепло простилась с Биллом Гейтсом и переметнулась под крыло SSI. Подробностей сделки я не знаю, но известно точно, что среди косметических изменений и смены декораций в четвертой части игры появится стратегический уровень командования, а значит... из СС4 может получиться толк. А какая там графика... Ммм...

Еще один очень любопытный релиз (простите, Лев Николаевич) осени – Stars Supernova (Empire/Empire, осень 1999 г.). Название ни о чем не говорит? Ну как же – "Суперновые Stars". Принципиально новая версия самой сложной и самой занудной космической стратегии времен VGA Planets и ВИА "Каскадеры". Игра пользовалась популярностью среди значительно эволюционировавших индивидуумов и полностью игнорировалась остальными. Supernova, по замыслу Empire, должна заинтересовать всех. Давайте думать, что это будет что-то в стиле Master of Orion, только чуточку сложнее и с multiplayer-креном. Интерфейс игры, между прочим, уже нельзя перепутать с AutoCAD. Хорошее начало.

За ведром

Еще нас ждут, к примеру, два стратегических Star Trek'а, один на земле, другой в космосе. Или нож в спину вашего папы – Warlords Battlecry, стратегия в реальном времени и полном 3D. Или некий The S.A.R.A.C. Project – online'овая стратегия, в которой мы двигаемся по служебной лестнице... под водой. Говорят, весьма инновационно. Tanktics, очень милая игрушка, почти вышла. Ну и, конечно, Chessmaster 7000.

Конечно, список интересных игр из коллекции "Осень-зима 1999 г." не совсем полон, и еще возможны приятные сюрпризы, но общее впечатление, согласитесь, достаточно унылое. Я далек от того, чтобы делать какие-то глубокомысленные выводы о "кризисе" или даже "смерти". Все редакторы журнала периодически сталкиваются с острой нехваткой интересных игр. Периодически то отдел квестов, то RPG начинает петь заунывные песни о скором конце. Хорнет вообще не выходит из этого состояния. Даже бодрящийся по долгу службы action-департамент иногда позволяет себе сбиться с ноги и тайком взгрустнуть по былым временам, когда все было просто и ясно. Это в порядке вещей. Все вокруг движется по восходящей спирали, и, похоже, этой осенью рог, из которого валятся хорошие игры, повернулся к нам другой частью тела.

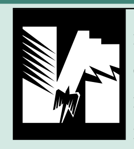
Местные чудеса, продекларированные в названии игры, обнаружили себя на первых же минутах знакомства: при попытке потешить надоедливого гоблина термоядерным спеллом демо-версия мучительно задумалась, после чего намертво зависла, утащив вместе с собой на тот свет Windows. Черная магия, не иначе. Или происки "Гринписа".

• Андрей Ом •

ПРИЗРАК БРОДИТ

AGE OF WONDERS

Разработчики	Triumph Studios и Epic Games
Издатели	G.O.D. и Take 2 Interactive
Официальная дата релиза	Ноябрь 1999 г.
Объем демо-версии	Около 44 Мбайт (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	www.ageofwonders.com
Системные требования	Windows 95/98/NT, Pentium 166 (рек. Pentium II 266), 32 Мбайта RAM (лучше — больше), SVGA, DirectX 6.1.
Дополнительная информация	150 Мбайт на HDD, TCP/IP или IPX — для сетевой игры.



Интересный феномен: поклонники Age of Wonders, которых, вопреки ожиданиям, оказалось совершенно несметное количество, ничего не хотят слышать о сходстве предмета своего обожания с HoMM, о чем я имел неосторожность брякнуть в прошлом УЧУ. Нет, говорят, ни-фига-не-похоже. А на что же, спрашиваю, похоже? А вовсе даже на Master of Magic, отвечают. Ну, не знаю, вы, поклонники, что-то совсем от рук отбились...

Если бы не этот скромный жизненный путь...

Это, конечно, живая классика: послушайте эту музыку, словно пришедшую к нам из передачи "В гостях у сказки" -дцатилетней давности, посмотрите на мужественные лица героев и на жабьи физиономии гоблинов (единственные доступные в нашей бета-демо-версии стопроцентные плохиши). Оцените роскошно "изданный", в кожаном переплете и с разноцветными закладками spellbook, про действие которого я вам не могу ничего рассказать по вышеприведенной причине – игра предательски виснет при попытке применить даже самое завалящее заклинание дальнозоркости; вероятно, это все мое природное везение, и вам посчастливится больше. Карта "под старину", роскошные бои (о которых ниже) – нет, положительно, эту игру G.O.D. будет продавать долго-долго, с многочисленными переизданиями и прочими AoW Gold, Platinum и Anniversary Edition, а публике даже закрадется в голову мысль, что не так уж и хороши эти "Герои" с их вызывающе плоскими картами и бесстыдно торчащими "хексами". Нет, эту игру будут любить совершенно точно, и мы с Василием (vasya@game-exe.ru) уже поглядываем в сторону редакционного пластмассового тазика с "Нашими выборами" (совсем не теми, которые в Госдуму).

На местных неведомых дорожках решительно невозможно заблудиться, захваченная башня расширяет зону видимости, а в подземельях водится хрестоматийная нечисть (а где вы видели, чтобы в неопрятных подземельях жили добрые феи? Феи живут в хрустальных башнях). Города умеют производить нам войска, а в башне волшебника легко можно прикупить по случаю модный спелл. Неувядающая классика, слезы ностальгии для одних и смертная скука для других – мы, пожалуй, ближе к первой точке зрения. Это чтоб читатели не побили.

Быть бы мне убийцей или вовсе кем-нибудь...

Всего будет 12 рас, среди которых пара экзотических и якобы эксклюзивных – Frostlings и Azracs. На этот зоопарк мы посмотрим только в ноябре: сейчас приходится довольствоваться банальными Людьми, Эльфами, Гоблинами и Халфлингами. Последние ездят на пони, кстати. Прирожденные убийцы. Разумеется, люди отличаются суровыми выражениями лиц, а эльфы могут похвастаться остроконечными ушами. Кроме представителей означенных национальностей, на карте пасутся некие без-

[1] Меню радует спецэффектами на зависть любому C&C-клону. Опять же, дракон. [2] Взрыв из полной версии. Не иначе, ковровая бомбардировка или испытания запрещенного Женевской конвенцией спелла.

родные космополиты вроде великанов (гуингмов?), которые не прочь предложить нам свои услуги, а в tutorial в нашем отряде имеется кентавр. Тонкие намеки на зверинец, ожидающий нас в полной версии, – вытянув все соки из несчастной кельтской мифологии, игроделатели принимаются, кажется, за Древнюю Грецию. Страшно.

[3] Это местная дипломатия. Ничего, что выглядит страшно — на самом деле похоже на игру в домино. [4] Тактический бой. Приглядевшись, можно заметить КРОВИЩУ.

Уже можно заключать альянсы и объявлять войну, прибирать к рукам золотые прииски и захватывать города и, при желании, уничтожать их – при таком варианте развития событий следует быть готовым к мести разъяренных жителей. В пещерах имеются местные энерджайзеры – источники магической энергии, которые следует захватывать. После рейда по подземельям наш герой (без него отряд хоть и может сражаться, но в подвалы соваться остерегается) набивает карманы изъятыми у монстров чудо-кинжалами и прочим антиквариатом. С популярными РПГ-элементами все в порядке, не извольте сомневаться. Их есть.

Любопытное новшество, похожее на, однако, тенденцию (см., к примеру, д-ра Хажинского в прошлом номере, пациента звали Disciples): в отличие от, свят-свят, HoMM, мы ведем в бой не неимоверные толпы нечисти, а небольшие такие отряды. Численность войска редко превышает десять-пятнадцать особей (хотел написать "человек", но поостерегся) – возможно, это издержки бета-демо-версии, но непохоже. Это такой концепт.

Ах да, демо-кампания нелинейна. Позволено идти Туда-Не-Знаю-Куда.

Кем-нибудь с крылами, с огненным мечом...

Бои откровенно хороши. Я уже вижу в табельном хрустальном шаре, как широкие народные массы играют в AoW только для того, чтобы сражаться в тактическом режиме. О да, они специально зачищают самые гиблые подземелья, чтобы подольше побиться и набрать побольше артефактов для следующих стычек... Кхм. Кстати, компьютер упорно предлагает перед каждым боем самолично посчитать результаты и не занимать наше драгоценное время. Не позволим гаду?!

Здесь у нас классическая пошаговость, не отягощенная новомодными безобразиями вроде реального ускоренного или реального с паузой, и не менее классические "хексы" – они, правда, стыдливо прячутся. Все весьма симпатично, хотя высокие разрешения здесь почему-то смотрятся диковато и как-то неуместно. Как кровать в церкви.

Юниты умеют исполнять разнообразные фокусы: так, гиганты мечут камни, легко пробивая ими крепостные стены и ворота, а у гоблинов имеется юнит-камикадзе с подозрительным мешком за спиной. Сей подлец имеет обыкновение плеваться издали какой-то зеленой мерзостью, а почувствовав, что дело труба, разгоняется и врезается в гущу нашей пятой ремонтной бригады. Получается шумный взрыв, трупы и кровища – все подозрительно реалистично и грешит явно избыточным для такого ностальгического проекта количеством спецэффектов. А еще у гоблинов ходит в подручных наездник на скарабее – забавная идея, большой коммунистический привет Wolfrider'ам! Герои, конечно, как им и полагается, плюются магией класса "Смерть Windows", о которой сказано выше. Скриншоты из полной версии уже радуют глаз буйными взрывами и прочими симпатичными эффектами.

Вообще же, бои динамичны, красивы и даже не вызывают у посторонних наблюдателей из числа родных и близких тягостного недоумения, как, например, схватки в HoMM. Здесь все хорошо, словом. Опять же, кнопка "End Turn" оформлена очень красиво и украшена вензелями, известными также как "завитушки".

А так — вымою посуду, и снова ничего

Словом, мы имеем классический случай игры "с будущим": новые мейджоры G.O.D. и Take 2 знают, куда вкладывать деньги и чем пленить сердца объевшихся трехмерностью и реальным временем посетителей. Игра, несомненно, получит рейтинг "Everyone" и...

И, скорее всего, повторит судьбу Railroad Tycoon 2, с которым мы (и не только мы) некоторое время носились (вплоть до Game.EXE Awards 1998), потом сдержанно отрецензировали аддон с "фичами" (произв., спец.) и – благополучно забыли. Ну не получается почему-то у ремейков прыгать выше головы. Ну никак. У меня складывается некое ощущение, что AoW делается без души, да простят меня ультрарадикальные "болельщики". Здесь есть (ну, будет в самом скором времени) все, но отчего-то не хватает вот этой мистической субстанции по имени Атмосфера, за наличие которой мы способны превозносить, скажем, TibSun и пинать симпатичное во всех прочих отношениях демо Battlezone II.

Хотя упомянутый выше тазик с "Выборами" остается в силе.

EXE

ПОСЛЕДНИЙ ПАТРОН

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

•Фраг Сибирский•

НАШ ВЫБОР GAME.EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Только что позади осталась Москва. Удирающие мафиозные паханы в лучших бандитских традициях расстреляны в четыре ствола в собственном автомобиле. Пробитые скаты. Пуленепробиваемое ветровое стекло, изрешеченное патронами 5,56 JHP. Уткнувшийся головой в руль водитель. Три неподвижных тела в пестрых рубашках вокруг. Победа за нами, ребята!

Rogue Spear – как последний патрон. Так и видится мирная картинка: представительный дедушка Том Клэнси в старинном кожаном кресле, окруженный толпой любящих румяных бестселлеров, среди которых, увы, как ни напрягай зрение, не выглядишь трех лучших его пасынков. Все правильно: семейство R6 всегда стояло на внимании к мельчайшим деталям, и развитие, движение вперед выражается именно в мелочах, незаметных поначалу подробностях. Eagle Watch можно считать жалким набором из пяти дополнительных миссий, но те, кто прошел ее до конца, знают, что это – чудесная маленькая игра, вполне полноценная, со своим ритмом, тактикой и стратегией, не так уж и напоминающая исходный R6. А ведь изменений там – раз-два и обчелся.

Так что Rogue Spear, чей прогресс был заметен даже по демо-версии, по идее, должна считаться стопроцентно независимым продолжением, несмотря на то что на исходнике она базируется более чем прочно. Это по идее. На деле же, одолев, по причине сильного оголодания, полтора десятка миссий за один прием, я замер перед победным кадром – милой сценкой из криминальной хроники. Это было даже не дежа-вю... Просто показалось, что время рвануло вспfive, в ускоренном режиме отмотав года полтора, и я снова одолел-таки после долгой ночи проклятую миссию Fire Walk, где эти ублюдки в бронежилетах пытались смыться с территории базы на "Хаммере".

Тень шестерки

Нет, я вовсе не хочу сказать, что первый и последний спецназовские боевики Red Storm – это одно и то же. У "Хаммера" не спускали с шипением камеры, не разлеталось лобовое стекло, не падал на руль водитель с разнесенным черепом. Мелочи, небольшие, но выразительные детали – вот то, что отличает новую картинку. В Rogue Spear хватает миссий, и на этой длинной и трудной дороге причудливо переплелись знакомые до боли и пугающе необычные, старомодные и новехонькие. Там есть и твердый R6 – в простых и незамысловатых заданиях по штурму и проникновению, и кое-что из лучших моментов Eagle Watch – в изощренных затяжных спасательных миссиях, и собственно Rogue Spear – жестокие штурмовые задания, война на уничтожение, где в ход идут только последние смертоубийственные разработки. С другой стороны, никто не мешает вам использовать, к примеру, предназначенные исключительно для последних операций снайперские и новые штурмовые винтовки где угодно и как угодно, превращая сражения в этакое столкновение города и деревни. Взять хотя бы пражский оперный театр, где, взгромоздившись на балкон... Но, кажется, мы уже углубились в изучение миссий как таковых.

[1] Захват авиалайнера под пламенеющим небом... Что может быть романтичнее! **[2]** Ну разве не прелесть, извините за нарциссизм?

Консерватория, суд, Сибирь

Да, Rogue Spear – как последний патрон. Заданий старого склада больше, чем хотелось бы. Сходу пробивают разве что Косово, штурм ядерного бункера в Мурманске, налет на "малину" под Смоленском и пара сибирских миссий. Это, знаете ли, нечто. Чуть-чуть похоже на H&D, в чем-то даже и

на Delta Force, и в то же время наше, родное, имени дедушки Клэнси. По той же ярко выраженной русской теме видно. К слову сказать, наши мафиози и парни в Косово выражаются... Сквернословят, в общем. Получи, кричат, сука... Скажем спасибо коллегам из Game.EXE, консультировавшим Red Storm по части великого и могучего (я серьезно, откройте книжечку, что лежит в заветной коробке с игрой, – там все написано).

Городские развалины в легком тумане под депрессивным дождем. Качественные такие развалины, со сгоревшим танком на перекошенной улочке, кривыми зазубренными остатками верхних этажей, пожилой часовней с провалившейся крышей. Никогда не думал, что окажусь посреди уличного боя со стар採еньким MP5A4 в руках. Напарников, правда, целая толпа – семь человек, знакомые нескладные фигуры в камуфляже. Но оружие в руках необычное, и черные шлемофоны видны. Все приказы и действия натурально руками показывают, не выпендриваются. Первая группа – на позицию. Убили часовых в арке, рванули через улицу... Четыре раза, с короткими интервалами, грохнула винтовка откуда-то из черных провалов выбитых окон, и последний напарник, простреленный навылет, вскрикнул, выпустив изо рта облачко пара. Мое первое знакомство со вражеским снайпером оказалось коротким. Мир перевернулся, осталось черное небо и падающий в самую душу дождь, скорбные слезы войны.

Развалины в Косово и бетонные бункеры с узкими бойницами – угодья снайперов. Правило простое: один выстрел – один труп. Винтовка грохочет из ниоткуда, после попадания не встают. Делаем выводы.

“Они зашли и стали стрелять. И стреляли, пока не перестреляли всех”, как говорил один персонаж из “Настоящей любви”. Налеты, штурмы, рейды – да как хотите, собственно, – идут за номером два. Жуткая хевра разнокалиберно оснащенной охраны ведет кровавый бой с двумя группами в белых маскхалатах, со штурмовыми винтовками Enfield и Styer. А знали бы вы, как грохочет этот самый Styer... Никаких заложников, никаких бомб. Просто побоище, война до конца, до последней крови.

Это как бы крайности, наиболее нестандартные и непривычные проявления. Но изящные поделки есть и среди основной массы практически рутинных миссий. Один из самых разрекламированных эпизодов – спасение заложников на огромном авиалайнере в Брюсселе. Очень красивый штрих: основную ударную группу пускаем через взлетное поле под прикрытием бензовоза. Снайперы же в это время с поросшего травой пригорка берут на прицел открытый люк. Или спуск с крыши на телестанцию в Париже – кругом бритоголовые террористы в кожаных куртках, уважающие исключительно дробовики Benelly M1T12. Открываем дверцу – ша-а-арах оттуда картечью! Эх, и грамотно же они держат коридор, укрывшись за боковыми выступами стен!

Да возьмем хотя бы голубую мечту Коли Радовского – славный город Питер-на-Неве. Правда, приходится бултыхаться в странной зеленоватой субстанции, штурмуя заржавленные коробки каких-то там доков, но все равно воспоминания о не-спецназовских веселых летних деньках греют душу. Мнда... Ладно, вообще-то, речь шла о короткой и яростной схватке в гараже – пятеро заказанных нам бандитов против четверых бойцов; от ее исхода, собственно, зависит итог всего дела. Если всех не перестрелять – пройдут по трупам и уедут. Оттого и рекомендую что-нибудь смертоносное и скорострельное. Неэстетичный UMP 45-го калибра, к примеру, или знакомый ветеранам H-L штурмовой дробовик SPAS-12.

[3] Наш человек в Косово. Фото на память. [4] Очень новая и очень русская вилла.

Мертвая хватка

Да много еще всего веселого есть, если честно. Ведь сражения все-таки не шахматные задачи, ход боя практически непредсказуем, и чем все кончится, никто не знает до самой последней секунды. То, что было в R6, никуда не делось и в RS. Руки ходят ходуном после нечеловеческого напряжения, концентрации сил; еще не можешь поверить, что победил, но уже ныряешь вперед головой в следующую головокружительную схватку. Есть, есть все же упоение в бою, как и в старые добрые времена!..

Не хотелось бы никого отвлекать от святого дела сверх необходимого – в принципе, вся сущность Rogue Spear вполне уместилась в этой лаконичной поэтической формуле. Но я же вот терплю, не жалуюсь... Успеется и на Ace поиграть, а нам еще есть о чем поговорить.

Сколько бы миссий ни сочинили искусники из Red Storm, все равно они, задания, обладают пакостной особенностью трагически и безвременно кончаться. А на наркотик открытого боя уже подсел капитально, число доз в день падать не должно, иначе муки становятся невыносимыми. Остается либо перетерпеть ломку и уйти на пенсию в Jagged Alliance 2, либо изобрести что-то новенькое – вроде отстрела плохих парней в одиночку а-ля классический FPS (примитивный вариант) или уничтожения всего живого с отключенными условиями победы (наш случай). И сердце Red Storm не выдержало. Отныне и навсегда, всем пороховым наркоманам мира посвящается... Terrorist Hunt и Lone Wolf. Охота на террористов и одиночная игра на выживание, заодно с редактором миссий.

И TH, и LW осуществляются на любой пройденной карте. С первым все ясно – убьем их! Убьем их всех! А LW – очень любопытная штука. Врагов просто невероятно много, расположение варьируется случайным образом. Приканчивать все и вся нет нужды, достаточно лишь добраться до зоны эвакуации. Слышите? Это ведь тоже охота... Кстати, кстати – а я говорил, насколько крут теперь у террористов интеллект? Именно на уровне тактического мышле-

ния? В общем, они делают все, все что нужно и как нужно. Обходят, догоняют, окружают, лезут со всех сторон... Здесь можно держать круговую оборону! Раньше серьезно обороняться можно было только в зале под Big Ben'ом на уровне сложности Ace. А теперь – где хочешь, когда хочешь. Усердствуют до такой степени, что разбивают витражные окна и вылезают наружу, дабы атаковать с тыла. Или прыгают с винтовой лестницы и... разбиваются.

Двадцать семь видов смерти

Чувствуете, как долго я терпел? В Red Storm, кажется, поклялись раз и навсегда не повторять прежних ошибок и увеличили арсенал до неимоверных, непристойных размеров. Девятнадцать тяжелых случаев, восемь легких. Плюс еще разные виды боеприпасов: для пистолетов и пистолетов-пулеметов, снайперских и штурмовых винтовок их по два – FMJ (Full Metal Jacket) и JHP (Jacketed Hollow Point). Полностью оболочечные пули и оболочечные экспансивные. Эффект заметен невооруженным глазом – от экспансивных в мертвых телах остаются во-о-от такие кровавые раны. А след оболочечных вообще не виден, и это правильно.

К слову, в RS здорово сделаны пуленепробиваемые стекла. Выстрелы из пистолетов они выдерживают, от одиночных из винтовок исходят трещинами, а после длинной очереди от пуленепробиваемости остается одно название. Про сквозные ранения из снайперских винтовок я рассказывал в "Первовзгляде", но вот свежая зарисовка: пуля из Barret M82A1 (калибр 9,50 "Браунинг", если кто забыл) прошивает два стекла повышенной прочности, правую руку клиента, туловище, левую руку клиента и застревает в стене. Раневой канал экспансивной пули отследить нетрудно.

Благодаря неимоверным баллистическим усилиям и работе с прицельными сетками, каждый вид оружия заимел абсолютно уникальный стиль работы. Пистолеты в R6 были безобидными "стукалками". Здесь же HK 45SD стал основным рабочим инструментом. Невероятно, но факт. Абсолютно бесшумный и надежный пистолет, одной пули из которого хватает, чтобы обезвредить противника, невзирая на бронежилет. Кроме того, точно не пришибет никого позади клиента. В помещениях ничего лучше и пожелать нельзя, потому как верный HK MP5SD5 почти не котируется. Во-первых, есть куда более эффективный UMP45 (или хотя бы HK MP510SD), а во-вторых, пистолеты-пулеметы в RS – вообще порядочная дрянь. Единственное их достоинство – возможность работы с движения на средней дистанции. На большой попасть невозможно из-за жуткого разброса. Раньше панацеей был полуавтоматический режим стрельбы, а теперь, в угоду реализму, его оставили только на 25-зарядном UMP. Знаете, 45-й – все же не калибр для пистолета-пулемета, как бы он ни раскалывал головы.

Три снайперские винтовки – явный перебор. Ну, допустим, Barret для войны, короткий Walther WA2000 – для стрельбы с балкона оперы и тому подобных штучек. А куда девать средненькую во всех отношениях PSG-1? Раз уж заговорили – о снайперах вообще. Для них есть две дополнительные команды – одна в приказах ROE, одна в Go-Codes, Snipe и Sniper соответственно. Первой бойцам задается снайперский режим: перестав бегать с пистолетом, товарищ усаживается на землю в позе лотоса и начинает медитировать в тщетной надежде погасить отдачу Barret. Второй код дает снайперу зеленый свет. То есть в той же ситуации с авиалайнером "Аолин Эйрлайнз" просто выводим человечка на цель, ставим на снайперский режим и спокойненько занимаемся другими делами. В момент штурма даем отмашку, и гад в люке валится с простреленной головой, усиливая общую панику.

[5] Спецназовцы тоже люди... мимо сауны не пройдут.

Штурмового барахла очень много. Steyr AUG – невозможно попасть с движения, карабин M4 – только автоматический режим, позавчерашний M-16 A2 – только полуавтоматический. Есть дедушкина M14, обе HK из Eagle Watch, но это все не то, не то... Enfield L85A1 – вот оружие победы! Везде, где не требуется глушитель, смело хватайте за жабры данную английскую верноподданную. Изумительная вещица и по интенсивности огня, и по точности. В случае с "нашими", экипированными L85, и расхватавшей что попало охраной очень новой и очень русской виллы (эдакий небольшой готический замок с задымленной сауной и тигриными шкурами на полу) потери в открытом бою составили: двое раненых против 22-х убитых. Дедуля Прайс, кстати, по возрасту получил M14 и – что бы вы думали? – через стекло словил полпорции картечи в спину.

Последний патрон

И опять о деталях, малозаметных, но очень правильных. Дробовики перезаряжаются щелчками по одному патрону – точно как в H-L. Взорванные гранаты оставляют медленно оседающую дымную завесу, а осколки лопнувших стекол летят по красивым траекториям. После звездной вспышки "флэшбэнга" остаются гул в ушах и синий след на сетчатке. Пулевые пробоины и отпечатки ботинок на снегу – без ограничений. По отдельности они не значат ничего, но вместе... Посмертная маска реальности, помните? Чуть-чуть, быть может, не хватает оригинальности, да и шока того уже не вызывает. Но в остальном – как в старые добрые времена...

КОРОЛЬ МАМЕЛЮКОВ

AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

• Олег Хажинский •

Игра заканчивается, когда Король умирает. У каждого игрока есть только один Король, и когда он умирает, игра заканчивается. Он не умеет собирать ягоды и не знаком с дао дровосека. Король мягкотел и слаборук, поэтому его место — во дворце, под охраной мамелюков. Древние воины уже седлают своих верблюдов, отправляясь на родину викингов. Пора и нам, малыш, последовать за ними.

Мамелюк (он же мамлюк) – это вовсе не маменькин сынок и даже не разновидность хорька. Это сарацин на верблюде, строится только в Castle, ranged attack, хорош против конных, не выносит пикейщиков. Стоит очень и очень дорого, уникален.

Интересно, правда? Age of Empires 2 подарит вам это и множество других открытий. В прошлом номере я в шутку рекомендовал AOE2 учителям истории в качестве учебного пособия. Шутка вышла несмешной, потому что: а) получил очень серьезное письмо от учителя истории средней школы #17 города Серпухова (Московская область) и б) игра действительно пытается нести разумное-доброе-вечное, а это (и "а", и "б") настораживает. В главном меню, на самом видном месте, расположился пункт History. Выбрать его может каждый, нет, к сожалению, ни пароля, ни adult check, ни какого-либо предупреждающего сообщения. Внутри – историческая энциклопедия, в которой совершенно беззастенчиво, в лоб, говорится о таких вещах, как Ренессанс, рассказывается о том, кто такие Бретонцы и чем Жанна д'Арк отличается от Вильяма Уоласа. Текст сопровождается привлекательными картинками и очень хорошо оформлен, поэтому я рекомендую вам проявить силу воли и никогда в жизни не заглядывать в этот раздел.

Все остальное – вполне терпимо. По правде говоря, мы могли выставить второй части Age of Empires оценки еще месяц назад. Или полгода назад. Или даже год – сразу после появления на свет первых картинок из игры. Четверка, твердая, солидная, самодовольная четверка. Это потолок, выше которого улучшенной версии "C&C с элементами Civilization" не прыгнуть. Пятерки (и двойки) – удел молодых и смелых, тех, кто пьет шампанское и из всех девушек выбирает королеву бала. Такие дела.

Это было лирическое отступление в стиле "тоже хотим играть в Homeworld", а мы продолжаем наш репортаж с места событий. Последний писк средневековой моды: ворота, оборудованные фотоэлементами. Они пропускают внутрь своих, полностью игнорируя прочих. Дополнительный месяц общения с игрой пошел нам на пользу. Оценка не изменилась, зато поменялись приоритеты, всплыли детали, отпали вопросы, возникли возражения, появились и сразу же пропали сомнения, и что более важно – сформировалось отношение, о котором чуть позже, сразу после рекламной паузы.

Реклама в Game.EXE

Прошу прощения за назойливость, но в Age of Kings 13 новых рас. Возможно, вас это совершенно не интересует, а некоторым с лихвой хватило бы и трех, но здесь их 13. Масштаб работы, проделанный Ensemble, достоин внимания. У каждой расы не только неповторимое название, но и свой, уникальный, внешний вид, говор, архитектура (то есть все домики разные) и, разумеется, набор характеристик. Вполне вероятно, неопытный игрок с налету и не поймет радости стратегического превосходства турков над кельтами в ближнем бою, но она (радость) есть, и при желании его (превосходство) можно использовать.

Но это еще не все! В дополнение к 13-ти абсолютно новым расам вы получаете... 8 новых типов ландшафта. Вы не ослышались, но я повторю: 8 новых типов! Никто не способен нарисовать такое количество камешков, уголочков, кустиков, лужиц и других кубиков-тайлов, кроме художников из Ensemble. И авто-

[1] Не хотел бы я оказаться в списке врагов у хозяина этих ворот. **[2]** Как встретятся, все смеются и смеются. Ах, эта осень, эти золотые листья. (Банкей.)

ров X-COM3, конечно. Редактор уровней, прилагаемый к игре, покажет вам все отличия аравийской пустыни от вулканического острова посреди океана. Размер карт таков, что уже small вызывает приступы мучительной агорафобии, а для того чтобы пересечь карту huge, потребуются годы упорной ходьбы.

Король, женщины, стены и легкое очарование замковой культуры

Про женщин и Короля вы уже слышали. Первые в AOE2 появились для баланса сил, а последний — не более чем новая игровая фишка, с исчезновением которой игра прекращается. Прямо как в шахматах — не даром художники Ensemble так тщательно и нарочито обыграли эту аллегорию в заставочном ролике.

Стены. Это сооружения из камня (в некоторых клонах — из железобетона или стеклопластика), которые не дают группе юнитов прохода. Некоторые из нас любили строить стены, другие же считали подобную деятельность пустой тратой ресурсов. Один из нас, явно скучая, потратил немало полезных ископаемых, чтобы выложить из камня надпись "Петя — ...". Это было, кажется, еще во времена WarCraft. В AOE2 с помощью стен можно сделать и не такое.

Авторы настоятельно рекомендуют использовать их для огораживания собственной территории, укрепляя замки, защищая ценные здания и т.д. и т.п. Все правильно — на дворе дремучий феодализм, "мой дом — моя крепость", и стены, воленс-ноленс, надо строить. Делать этого не хочется жутко, потому что дорого, муторно и долго. Надо изучать рельеф. Надо думать о том, как твой город разрастется лет эдак через сто. Надо засылать разведчиков и знакомиться с соседями. А самое главное — строить стены совершенно не обязательно, потому что перед нами самый обычный C&C-клон, который любит игроков агрессивных, напористых, рукастых.

С другой стороны, сооружение замков по всем правилам — это своеобразный roleplaying, к которому я вас и себя убедительно призываю. Во-первых, это красиво. Во-вторых, замков можно построить несколько, а между ними пустить торговые караваны (новая версия Market это умеет). Это правдоподобно.

Опять же, осада. Замок можно окружить, уничтожить все близлежащие фермы и смотреть, как AI голодает. Это очень весело. Потом, в игре появилась возможность размещать в ключевых постройках "гарнизоны", составленные из регулярных войск или рабоче-крестьян. Плебс собирается в Town Hall по кнопке "B" (Bell, звоночек, значица) и не отсвечивает. Это удобно. Башни на замках отстреливаются совершенно не по-детски, умело имитируя битву с осаждающими. Чуточку смешно это выглядит, когда башня встречается в чистом поле, прямо посреди васильков, за километр до ближайшей постройки. Так AI видит себе средневековую архитектуру. А может быть, нам просто не понять величия его замыслов — на уровне Easy они никогда не сбываются.

Пир формаций и дерево апгрейдов

Дерево технологий... Получилось кислым. Масштаб не тот, не тот... Разница между набедренной повязкой и консервированным паладином в первой части куда заметнее призрачных отличий мамелюка от сарацина, и даже изобретение китайцами пороха не в состоянии исправить ситуацию. Age of Empires 2 уже не тянет на "Цивилизацию в коротких штанишках". Многочисленные науки и т.н. "апгрейды", заботливо возникающие внутри домиков после перехода в новый век, совершенно не отличаются между собой, да и сами "века" не в состоянии изменить суть происходящего. Нет, друзья мои, полет на Альфа Центавру переносится в следующую часть игры, а AOE2 остается просто... феодальным изданием оригинала.

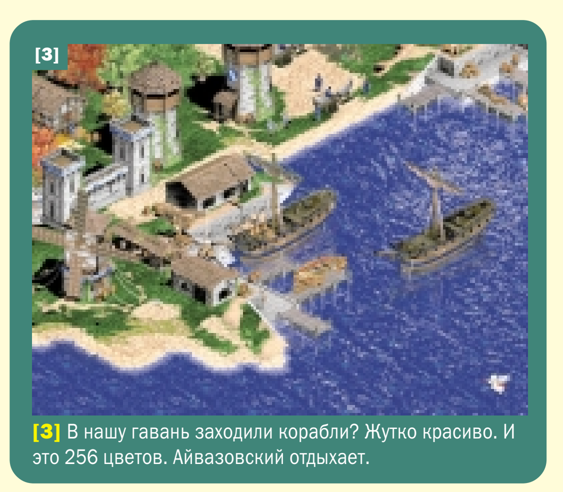
Впрочем, вру. Есть ведь еще формации, причем не простые, а... автоматические. Фиксированные построения юнитов появились в C&C-клонах после Myth, но роль играли чисто декоративную — все равно в итоге солдатики смешивались в грандиозную кучу-малу и у игрока не было ни времени, ни желания равнять ряды. В AOE2 умный компьютер делает это автоматически. Формаций не много, но каждая из них имеет практическое применение. При построении Box слабые юниты окружают кольцом ключевую фигуру, что очень удобно при всяких "спасательных" миссиях, которых в кампании немало. Формация Flanking, как и следует из названия, очень хороша для налетов с флангов, и когда приходит время атаки, юниты самостоятельно разбиваются на две группы и зажимают врага в тиски. Без всякого нашего участия, заметьте.

Управление... предельно просто, но только на первый взгляд. Стоит присмотреться, как возможности начинают вылезать на свет божий одна за другой. Клавиатура, которая, казалось, еще минуту назад была совершенно без надобности, вдруг густо покрывается "горячими", прямо из печки, клавишами. Здесь есть все, начиная с "уйти в монастырь" (ctrl+G) до "позвонить в колокол" (B). Действительно нужные кнопки прячутся где-то посреди ненужных — поначалу это действует на нервы.

Оргвыводы

Что сказать на прощание? Age of Empires 2 — солидный продукт массового потребления, очень крепко стоящий на всех четырех ногах. Работа была проделана гигантская, ее результаты видны и слышны (прибавьте музыку, протащитесь от французского акцента в кампании "про Жанну д'Арк"). Но работа эта целиком "горизонтальная", без всяких попыток выйти за пределы уже выбранной плоскости. Что прекрасно, потому что крепкое, надежное дно — это основа для будущего роста водорослей, которыми питаются солнцелюбивые рыбы южных морей.

И пока санитары ожидают лифт, обращусь к родителям: купите детям Age of Kings — будет во что поиграть вечерком после программы "Время". EXE



[3] В нашу гавань заходили корабли? Жутко красиво. И это 256 цветов. Айвазовский отдыхает.

ГУСЛИК В ЗИМБАБВЕ

SHADOW COMPANY: LEFT FOR DEAD

• Олег Хажинский •

Чертовы Commandos испортили нам все дело. Год назад мера была проста: X-COM. Меры этой хватало всегда и на всех: Jagged Alliance, Soldiers at War, Chaos Gate. Жанр потихонечку выхолащивался, растащенный на куски, в ожидании нового взлета. Когда все сошли с ума от Commandos, X-COM оказался в тени. Первой жертвой губительного влияния игры про четырех танкистов без танка стал наш трехмерный первенец — Shadow Company.

В свое время Shadow Company стояла чуть ли на первом месте в моем персональном списке ожидаемых игр. Тогда зараза Commandos еще не проникла в ослабленные кока-кольной диетой умы разработчиков, и о SC говорили как о "Jagged Alliance в полном 3D и реальном времени". Сама возможность "попробовать то же самое, но с вращающейся камерой и с полигональными юнитами" казалась удивительной. Такие дикие были времена. Потом... Потом произошло очень много всяких событий. Появилась такая игра, как Rainbow Six, а затем и все ее производные. Трехмерные RTS перестали быть повышенным объектом внимания журналистов. Ну и, конечно, Commandos...

После литра яблочно-морковного сока игру хочется только ругать. Хотя из прочих представленных в этом номере стратегий Shadow Company едва ли не самая интересная. Но сок не дает покоя, так что сделайте на это скидку.

Итак, будущее. Рабочие руки с автоматами "Узи" высоко ценятся во всем мире, группы профессиональных наемников, действующие под прикрытием солидных корпораций, продают свои услуги всем, кто в состоянии за них заплатить. Мы руководим одной из таких групп, и, похоже, у нас проблема. Минуточку, какой-то очкарик вызывает меня по видеофону... Что ты бормочешь, приятель?

Первая ошибка – это наш контакт на "большой земле". Тип очень похож на солиста Pet Shop Boys, только в очках, толще и бездарнее. Кроме того, изображение на нашем "телевизоре" постоянно дергается, звук пропадает, и в итоге понять, что именно солист от нас хочет, не получается. Вторая ошибка – первая миссия в точности совпадает с той, что была преподнесена нам в демо-версии. Лень вам, ребята, было новую придумать? Уже хорошо знакомые друг с другом головорезы дружно выносят SAM site, а игрок с трепетом ждет заветного вертолета – что там, между миссиями?

Между ними

Ничего принципиально нового. Скажем больше, процесс выбора и вооружения наемников упрощен до предела и больше к лицу какой-нибудь action/strategy, чем тактическому симулятору. Каждая миссия (а всего их девять (9) штук) имеет свой бюджет, в рамках которого мы должны выбрать команду и закупить необходимое оружие, одежду, оборудование. Наемников хватает уже после первой миссии, и при желании их можно "заказать" целую кучу, до 12 человек. С оборудованием хуже. Серьезные вещи – винтовки со снайперским прицелом, гранатометы, ракетницы и прочие забавные штуки – появляются на полках местного магазина далеко не сразу. Поначалу приходится выкручиваться с тем, что есть. А есть у нас бессменный автомат Калашникова, который, очевидно, и в будущем будет высоко цениться среди ангольских повстанцев. Есть также "Узи" и помповое ружье, всяческие пистолеты и нож. Последний в умелых руках превращается в настоящее орудие смерти, особенно в темное время суток.

Кроме того, на миссию разрешается взять аптечку (совершенно незаменимая вещь!), прибор ночного видения, бинокль, взрывчатку, ку-

[1] Shadow Company не претендует на лавры симулятора снегохода, и потому управлять этой забавной машинкой весьма непросто. [2] Ночь… километры колючей проволоки… и замечательные кусачки Fluke! Кусачки Fluke откроют вам путь к неизведанному!

сачки и прочую мелочевку. Неприятный момент – в Shadow Company патроны покидают магазин, куда-то улетают и больше не возвращаются. Подобрать их на "полу" – реально, но для этого нужно сначала кого-то убить, и потом, не факт, что коробка 9-миллиметровых подойдет к вашему Ak-47.

Отбор кандидатов на очередное "дело" может занять немало времени, если вы начнете обращать внимание на параметры персонажей. Их достаточно много, чтобы как следует призадуматься. Кто-то хорошо обращается с тяжелым вооружением, но не знает, с какой стороны держаться за нож. Другие просто созданы для разведки или прекрасно разбираются в медицине. Разумеется, универсальных солдат не существует, а те, кто хотя бы отдаленно кажутся таковыми, требуют за свои услуги весьма круглые суммы. Возможность выбора – попытаться пройти миссию ограниченным составом и сэкономить деньги (кто знает, что ждет впереди) или же нанять целую толпу – создает постоянный конфликт, и это здорово.

Борьба с камерой-2

Как обращаться с этой массой народа в реальном времени, да еще с плавающей камерой? Совсем непросто. Я уже жаловался на излишнюю подвижность летающего глаза. Камера совершает все виды движений по всем осям и делает это довольно стремительно. Я много раз терял место действия из виду, пытаясь лишь слегка отодвинуть в сторону злосчастную пальму, которая заслоняет весь обзор. Учитесь у Dark Omen и Homeworld, товарищи из Sinister!

Управлять наемниками по одиночке удобно, надо лишь запомнить, кто на какой "кнопке". А вот отвести в сторону группу, особенно если это надо сделать быстро, под огнем противника... Пока выделишь всех рамкой, пока тыкнешь мышкой... глядишь, а они и померли все.

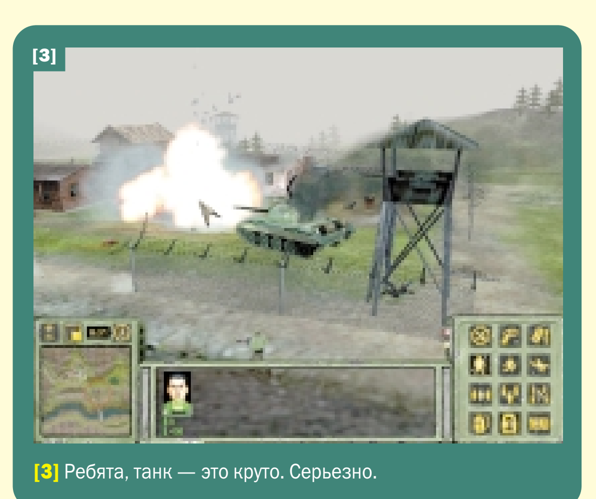
Впрочем, все остальное сделано очень толково. Почти за всеми ключевыми действиями закреплены "горячие клавиши", бойцы исключительно послушно садятся, ложатся, бегут по двойному щелчку и стреляют только в overwatch-режиме – какое счастье, что разработчики подарили нам этот замечательный способ контролировать расход боеприпасов. Их так мало...

Вы не видели тут коробочку с патронами?

"Дема" прилично запиналась на Voodoo с текстурами высокого качества, и потому я с интересом ждал встречи с полной версией игры, ибо подготовил для нее сюрприз – TNT2 Ultra (не забываю похвастаться при каждом удобном и неудобном случае). Как и следовало ожидать, все летает на любом разрешении до 1280x1024, 32-битный цвет, но... каких-то особенных преимуществ в детализации я не заметил. С высоты птичьего полета коробочка с патронами для шоттана одинаково плохо видна в любом разрешении. Более того, разработчики не захотели масштабировать шрифт, и все объявления на экране приходится читать с лупой. Вот такие у нас проблемы...

Не могу сказать, что графика безупречна. После Dark Omen с его потрясающими лугами, скалами и кирпичиками в стенах замков уровни Shadow Company кажутся бесцветными и... смазанными, что ли. Качество текстур явно не то, хотя объектов в игре полно, и все они очень разные. Скажу больше, мир SC в достаточной степени "интерактивен", что на нашем языке означает – что? Правильно, мир SC можно уничтожить. Если не весь, то хотя бы частично. Это физика. Пули выбирают свои траектории, ломая ценную мебель и взрывая бочки, несколько деревьев на опушке леса станут действительно хорошей защитой от лишних глаз, а что делает с окружающими объектами танк... о-о-о, это надо видеть! Пожалуй, я предпочел бы всю игру провести в этом танке. Правда, тогда миссии проходились бы за минуту-две, не больше.

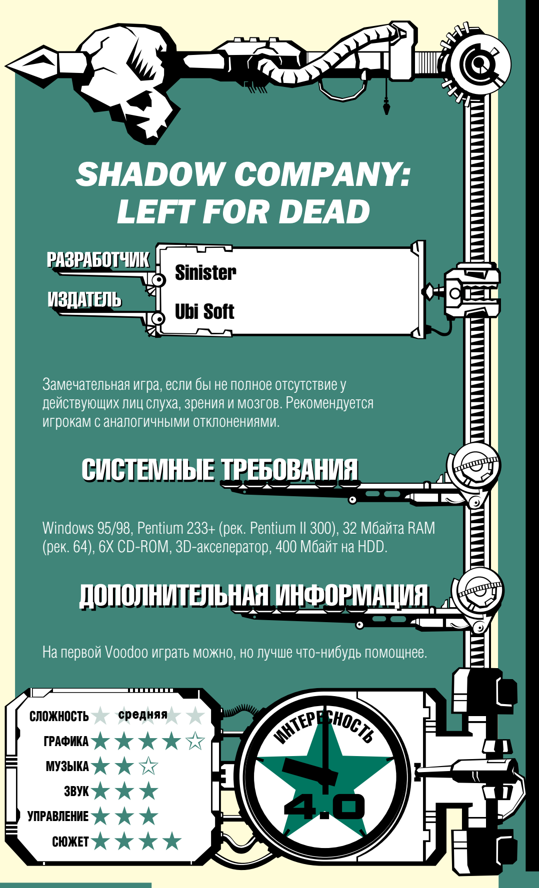
"Йес, сэр" уже давно всем надоело. Словарного запаса головорезов из JA2 местным ребятам явно не хватает, поэтому лучше им просто молчать – умнее будут казаться. Другое дело – пальба. Каждый пистолет и автомат имеет свой, ни с чем не сравнимый саунд. Автоматные очереди, залпы из шотгана, взрывы гранат, крики раненых, хруст перемалываемых БТР'ом костей бывшего повстанца (о да, люди разваливаются на кучу маленьких полигональных кусочков, прямо как в Q)...



[3] Ребята, танк — это круто. Серьезно.

Слепой и глухой

Игра сделана вполне на уровне и, несомненно, достойна внимания. Несмотря на то что миссий всего девять, все они очень разнообразны и отнимают немало времени. Местами Shadow Company ужасно напоминает Commandos – огромные, хорошо охраняемые территории, патрули, "тихая" работа... Между тем, игра не тянет на "тактическую головоломку". Да, каждый персонаж "отсвечивает", как в Thief. Теоретически, мы должны постоянно использовать прикрытие, ползать на животе и использовать наемников с высоким Stealth. Но вы можете стрелять из автомата прямо над ухом у повстанца, и он даже не обернется. Да, трупы убиенных недругов можно взваливать на плечо и прятать в гуще ветвей, но какой в этом смысл, если патруль не обращает на них ровно никакого внимания. Жестокий и тупой мистер Скрипт заставит пятерых охранников пройти мимо вас, а шестого, попавшего в некую "зону видимости", бросит на амбразуру, не пожелав позвать остальных на помощь. Жалко и обидно – из-за простых, очевидных вещей игра теряет реалистичность, а происходящее – достоверность. Что тут можно сказать... тщательнее надо, ребята. Не довели дело до конца. Приходите в следующий раз, и не оставляйте своих наемников помирать. EXE



БИТВА ТИТАНИКОВ

SEVEN KINGDOMS II: THE FRYHTAN WARS

• Андрей Ом •

Тревор Чан помимо основной специальности “гений непризнанный” в совершенстве владеет еще одной профессией: “неудачник дипломированный”. iMagic, уже готовая было издать его детище, неожиданно поменяла имя, свернула всю свою околоигровую деятельность и ушла в монастырь. Это явно неспроста!

Один из новых мейджоров, Ubi Soft, принял было Чанову контору Enlight в свои объятия, посулил издать игру и не бросить в беде. Однако в скором времени, вероятно, вникнув в суть произведения, самым натуральным образом заколдобился и быстро освободил себя от всех обязательств. Именно здесь и начинается первый акт нашей пиесы.

Акт I: Чан и бесы

(Действие начинается в замусоренном офисе с компьютерами, объедками пиццы и спящими лицом в клавиатурах сотрудниками. По помещению бегает Тревор Чан, растрепанный юноша в застегнутой не на ту пуговицу рубашке.)

Чан (нервно): О мейджоры! Суть волки и шакалы! Им подавай не андерграунд, не Игру Всей Жизни, а позорнейшие кваки и тибсаны, терпеть которых нафиг ненавижу! И журналисты, отродья ядовитых змей, глумятся жестко над Seven Kingdoms и говорят “А где тут танки, взрывы и кровища?”.

(В офисе темнеет, из угла выходит Черт, хорошо одетый господин с сигарой.)

Черт: Ну-с, что за мельтешенья? Могу помочь? Комси-комса, почти задаром. Вот тут поставьте подпись... И вот тут еще... А это заберу... Все, Ubi Soft прозрела. Игрушка ваша издана и продается, все в лучшем виде. А кстати, не хотите ль пылесос со скидкой? С компанией одной канадской мы проводим распро... Извините.

(У Черта звонит мобильный телефон, он озабоченно исчезает. Чан хлопает глазами.)

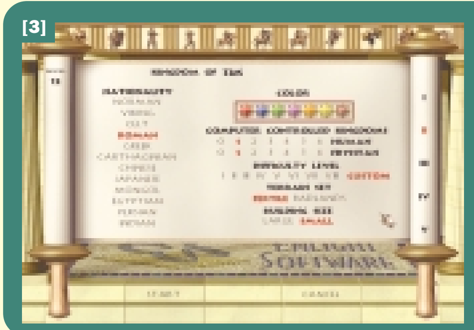
И все заверте...

Как бы то ни было, 7K2 доведена до конца. Королевств оказалось 12, зато фрихтанских племен – ровным счетом 13, что, в связи с названием игры, наводит на нехорошие мысли о каббалистических числах. Помимо ожиданий королевства различаются не только цветом спрайтов, но и некими умениями юнитов и наличием уникальных подразделений (про слонов мы рассказали в УЧУ #8, теперь встречайте колесницы, ниндзЕй и прочий историзм). Кроме того, народностям покровительствуют боги, тоже уникальные и полезные создания, а в наше подчинение постоянно норовят прибиться меркантильные, но дюжие Герои, которых можно таскать за собой из сценария в сценарий. В РПГ-традициях, Герой не прочь притащить с собой какой-нибудь артефакт из разряда полезных, правда, случается подобное нечасто.

Помимо первичных признаков глобальной стратегии (дерево наук, шахты, заводы, рынки, караваны, автоменеджмент) имеется симпатичная дипломатия – города не всегда нужно давить силой. Мы, натурально, начинаем обхаживать нейтральное поселение, строить вокруг него разные заведения для жителей, возводим рядом форт во главе с особо продвинутым генералом, и вуаля – сами идут с ключом от города. В кабалу, говорят, хотим. Как не уважить... Интересно, что местная торговля священна и неприкосновенна, на караваны никто никогда не нападает, в отличие от AoE2, где на торговую шайтан-арбу норовили обрушиться все вражьи войска разом.

[1] Карта кампании радует кислотной расцветкой. Обратите внимание на габариты горячего фрихтанского парня на заднем плане. **[2]** Вот об этом и речь. И вовсе это не глюк и не с монитором что-то, а молния такая.

[3]



[4]

[3] Уровней сложности — 8. Восемь. А еще есть Custom. [4] Местная архитектура весьма эклектична — Чан вольно обращается с историей.

Шпионаж – хорош безоговорочно. Не скрою, я привык решать свои проблемы Mammoth Tank'ом, формацией Wall из Heavy Cruisers и другими подобными способами, но здесь подослать единственного киллера покуситься на вражеского генерала – святое дело. Понимаете, основное стратегическое ощущение (широко известное как "радость победы") усиливается многократно после подобной хитрой операции. Это вам не слонами задавить, господа офицеры.

Все вышесказанное мало относится к фрихтанам, которые суть местные зерги и предпочитают философию роя и массовые убийства сомнительной дипломатии и прочей шпионской бондиане. Однако и здесь есть тонкости: фрихтаны, как ни странно, тоже бывают разными (похоже, их имена собственные и названия племен сотрудники Enlight просто отстукивали на клавиатуре с завязанными глазами), и подчинение себе независимого улья является нетривиальной задачей, требующей терпения и материальных затрат.

Про графику и типа резюме

Даже в сверхвысоких разрешениях все не очень красиво – вышедшая одновременно с 7K2 AoE2 с ее роскошными лесами и прочими двухмерными красотами даже не посмотрела в сторону неказистого изделия Enlight. Одна из самых баааальших ошибок Чана и компании – невозможность отключить зеленые waypoints, подобные которым мы можем наблюдать, совершенно верно, в TibSun. Местные зеленые линии страшны невероятно. Фрихтаны передвигаются подобно бойцу Первой конной армии, лишившемуся скакуна, – миль пардон, в раскоряку. С масштабами беда совсем – людские юниты несравнимо меньше негуманоидных, поэтому схватки часто превращаются в неконтролируемые кабацкие драки, а разрушение особо надоедливого города по внешнему виду и общей атмосфере напоминает вторжение пьяных старшеклассников в песочницу. Просто городская ратуша юнитам обычно примерно по колено, а из-за стен летит град маааленьких камешков. Жуткие корявые молнии во время местной непогоды – это отдельная песня.

Хотя все мы понимаем, что в данном случае все это является пустыми придирками, а для 7K2 просто нужно на полках магазинов завести отдельный раздел, назвав его как-нибудь вроде "Игры не для всех". Ну, или там "Авторские игры". Удалось бы избежать многих недоразумений. Мы имеем некий эффект, похожий на ощущение человека, читающего в метро Ницше: осознание своей легкой элитарности. 7K2 – игра нетривиальная и весьма увлекательная, но Чану стоит подумать о некоей смене предпочтений: пожалуй, третьей реинкарнации "Королевств" может не пережить ни почтеннейшая публика, ни измученные нарзаном издатели, ни сама Enlight.

Акт II, последний: Чан и Смарт

(Офис. Чан стоит в центре и хлопает глазами. Дверь открывается, вбегает Дерек Смарт, еще один непризнанный гений с пылающими щеками и с журналом в руке.)

Смарт (злобно): Ты посмотри, что пишет "Геймодав!" Что мой би-си-3к – поделка и сплошные баги! И что продукт сырой, и что оценка – "2"! Да я их всех, мать-перемать!.. Я научу их игры понимать! Да мой би-си-3к им всем пока...

Чан (перебивает): Постой... Издатель мой прозрел, игра уж продается... Я познакомить тебя должен с одним сэром. Проблемы он решит почти бесплатно...

(В ту же секунду появляется Черт. Он с размаху бросает мобильный телефон на пол и падает в ближайшее кресло.)

Черт (смотрит в одну точку, сокрушенно): Я разорен... В Париж по делу срочно... О, эти гении... На всех не хватит инвестиций. И индекс акций – ниже пола, и кредиторы одолели, и курс на СЭЛТ сегодня рухнул... Прощай, жестокий мир.

(Черт вынимает именной шотган и стреляется. Чан и Смарт потрясенно хлопают глазами.)

Занавес.

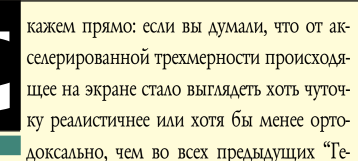
EXE

ХЕКСЫ И АКСЕЛЕРАТОР

PANZER GENERAL 3D ASSAULT

• Андрей Ом •

Генералу снился страшный сон: поле боя внезапно стало холмистым, самолеты, вместо того чтобы ползать по земле, вдруг вознеслись в небо, а во главе подразделений встали невесть откуда взявшиеся офицеры с лицами, похожими на агитационные плакаты. “Приснится же галиматья”, — по-доброму подумал Генерал и перевернулся на другой бок.



Скажем прямо: если вы думали, что от акселерированной трехмерности происходящее на экране стало выглядеть хоть чуточку реалистичнее или хотя бы менее ортодоксально, чем во всех предыдущих “Генералах”, включая Rites of War, который совсем не General, вы страшно, жестоко ошибаетесь. Игра по-прежнему является картонной декорацией, хотя уже и стала больше похожа на пенопластовый макет из современных фильмов “про войну”, вокруг которого так любят, сделав умные лица, стоять тамошние генералы. Я, право слово, не знаю, действительно ли это широко разрекламированный “движок” от Prince of Persia 3D, но революции в жанре он не произвел. Бесповоротно.

Быстроногий Хайнц

Именно таким образом именуют Гейнца Гудериана по прозвищу “Быстроногий Гейнц” создатели одного из постперестроечных школьных учебников, по которым имеют несчастье учиться нынешние дети (которых за это, разумеется, давить). Кроме означенного “Хайнца” в PG3DA предлагаются кампании (по 18 сценариев каждая) за Паттона, Монтгомери и Роммеля — следовательно, две за подлых немецко-фашистских захватчиков и две за улыбчивых янки-гоу-хоум. Плюс традиционные мини-кампании, single missions, конструктор карт и прочая, и прочая — все в лучших т. Опять же, не могу (и не хочу) сдерживать свои патриотические чувства: если в ситуации с Роммелем, который в Африке, ничего не вызывает возражений, то уж против Гудериана могли бы дать повоевать и за Красную Армию, тем более что оный Гудериан был нами сокрушительно побежден и провел в советском плену несколько незабываемых лет, успев за это время выучить русский язык и стать радикальным антифашистом. Впрочем, извините, вернемся к делу.

Среди главных features “Генерала” третьего поколения гордо реет человеческий фактор. Во главе подразделений можно (и нужно) ставить чрезвычайно сурового вида реально существовавших офицеров, кои своим примером побуждают подчиненных на немыслимые подвиги: типа увеличивают хит-пойнты или action points, а также обладают разного рода бонусами (вы уж меня извините за специфическую военную терминологию) вроде бомбардировки или возможности умело маскироваться. Все это весьма схематично, но что вы хотели от пошагового wargame, пусть и с такой богатой родословной? Разумеется, все полагающиеся игре по штату вкусности, вроде реальной исторической техники и возможности награждать особо отличившихся дойче зольдатен медалями, не могут не присутствовать. AI хорош, впрочем, генеральская серия всегда была сильна подобными заскоками.

Ладно, все это — зер гут. Возможно, SSI именно так и позиционировала PG3DA — как все ту же конфетку, что и годы назад, но в новой яркой упаковке, приманку для новичков. Это мы с вами, стародавние стратеги, понимаем, откуда растут уши этой полигональной красоты... Понимаем и то, что на такой шаг генеральские родители пошли не от хорошей жизни.

Кстати, о... SSI выражает недвусмысленные намерения продолжать трехмерную серию. PG4, а там и Fantasy General 3D, и People’s General 3D... Брр.

[1] Внизу изображен полковник Линдсэй с выражением лица “Добро пожаловать в органы, сынок”.

Собственно, трехмерность

С трепетом я ждал появления "хексов" (далее без кавычек) – без них все выглядело вполне себе ничего. Танки катались по окрестному трехмерью, поднимая столбы пыли из-под гусениц. Ландшафт вертелся и масштабировался с легкостью неимоверной, уподобляясь какому-нибудь, прости господи, подростковому WarGames. Самолеты, о чудо, находились в воздухе. Страшный сон генерала сбылся! Нет, не поймите меня неправильно, происходящее походит на реальность не больше, чем спрайты того самого первого PG (сидите, дедушка, это не вам), но по крайней мере не заставляет жалеть о недавнем апгрейде. Потому что нормально тормозит на моем Celeron 466 и заставляет с оптимизмом смотреть в будущее – есть еще куда расти, есть.

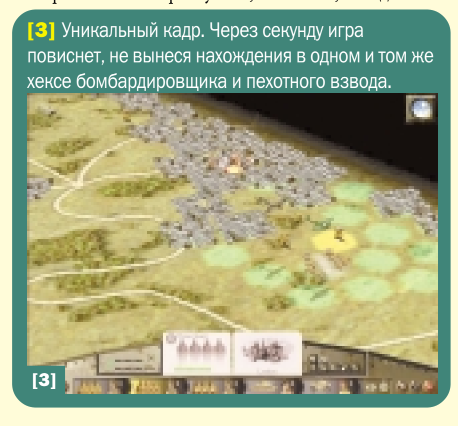
Так вот, хексы – они стали полупрозрачными. Это выглядит престранно – похоже на атаку какой-нибудь летающей соусницы, особенно если учесть, что шестиугольники светятся потусторонним зеленоватым светом. Нет, ну надо, в самом деле, акселераторам как-то себя проявлять?

[2] Как совершенно точно учили в детском саду, на зеленый хекс полагается идти, на желтый — стоять.

Еще о психоделии Первого Полностью Трехмерного Варгейма. Соединения символизируют свои потери этакими красивыми дымками, что выглядит очень хорошо и к месту в случае с танками и прочими самолетами. Зрелище же солдатика (он в одиночку изображает целый отряд – так принято в здешних краях), у которого из головы валит паровозный дым, наводит на самые разные мысли. Ему подожгли пилотку "деды" в казарме? Или это кипит разум возмущенный? Или горящая на воре шапка?..

Имеется и навязчивая анимация типа фортелей, которые выделывают в воздухе истребители, – все это рассчитано на экскурсантов, пришедших пооткрывать рты на трехмерные хексы. Все остальные нервно делают дабл-клик, чтобы пресечь ненужные выкрутасы и вернуться к игре.

Единственное практическое применение красоте, которое мне удалось обнаружить, заключается вот в чем: с горы юниты съезжают на один хекс быстрее. Как говорят у нас, военных, им добавляются action points, которые, впрочем, самопроизвольно же и расходуются. Зоны видимости тоже зависят от рельефа, но это было и раньше, просто игре приходилось верить на слово, что воон те пиксели обозначают гору.



[3] Уникальный кадр. Через секунду игра повиснет, не вынеся нахождения в одном и том же хексе бомбардировщика и пехотного взвода.

Все это, правда, не без глюков: так, разросшиеся города часто застилают зрелище и мешают разбираться в собственных подразделениях. Еще игра впадает в столбняк при попытках переместить в один хекс наземный и воздушный юниты, но это так, мелочи и детские болезни. Диатез, словом. Но все будет хорошо.

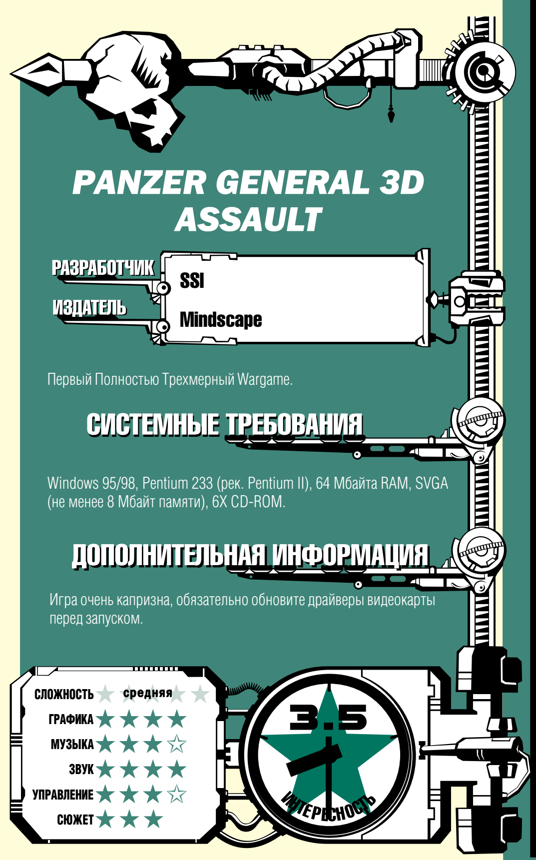
Короче говоря, можно не беспокоиться: переход в еще одно измерение прошел безболезненно и почти незаметно. В отличие от HW (я понимаю всю пропасть между...), местное 3D носит исключительно декоративный характер. Зато полностью переработан интерфейс: ах, давно ли я игрывал в Rites of War, последнюю инкарнацию "Генерала" перед прыжком в 3D! Теперь управление поменялось, впрочем, несущественно.

Здесь могла быть ваша реклама

Собственно, очень неплохо. Как было сказано выше, новички останутся довольны и даже, возможно, с целью общего развития купят у SSI еще и прошлых "Генералов" – потому что ничего даже близко похожего на PG3DA в ближайшее время не предвидится (разве только Combat Mission?.. Не знаю). Хардкорные wargamers, однако, уже сейчас воротят нос и говорят, что, дескать, SSI нужно было оказаться совсем уж в нокауте, чтобы ТАК наступить на горло собственной песне и превратить суровый Living Battlefield в нечто вертляво-акселерированное.

Правда, как всегда, где-то между. В PG3DA можно играть, не делая над собой усилий, – а это очень неплохо для среднестатистического wargame.

Тем более когда рядом лежит Homeworld. EXE



ВОЖДЬ КРАСНОРОЖИХ

DISCIPLES: THE SACRED LANDS

• Андрей Ом •

Удивительное — рядом: после жестокого надругательства над эстетическими чувствами всего человечества под названием Man of War II его создатели, Strategy First, фирма с красивым логотипом, породила вполне приличную игру. Более того...

Из внутриредакционной, строго конфиденциальной переписки: "Олег, привет.

Дисциплы неожиданно выбили меня из колеи. Же не манж па... сколько там... Короче, ночь не спал, еле заставил себя работать. Занятная игра".

Приоткрою вам небольшой профессиональный секрет: данное письмо было писано за считанные часы до отправки журнала в северную страну Финляндию. Disciples упорно не хотели отпускать. Если вы сейчас читаете эти строки, а я все еще являю собой единое целое, значит, произошло что-то невероятное. Электричество, наверное, отключили.

Big payback

Эпическая трагедия. Разборка неизбежна. Как говорят в народе, "щас будет горе". Рас всего четыре, зато, черт возьми, каких! В отличие от невоздержанных в этом смысле AoW, о которых см. где-то рядом и сравнения с которыми неизбежны, с их зверинцем, местные "народы" весьма колоритны. Пара "условно хороших": анимеобразные эльфы с, их мать, заостренными ушами (не наш выбор) и вполне себе суровые горные гномы, явно злоупотребляющие синтетическим протеином, судя по объемам их бицепсов и виду дельтовидных. Плохиши представлены вампирами (называются они иначе, но мы зрим в корень), чей главарь носит, натурально, белогвардейские усики и летает на крылатой зверюге, а также реальными диаволами с рогами, копытами, замогильными голосами и шкурой интенсивного красного цвета. И если все предыдущие народности новостью не являются, то чертями, кажется, еще командовать не доводилось! Тут, сами понимаете, пентаграммы, красное на черном, все дела – стилистика выдержана. Все это, кстати, могло бы и не зацепить, если бы не ШИКАРНЫЙ artwork: я нисколько не удивлюсь, если выяснится, что персонажей рисовали дольше, чем создавали все остальное. Словом, компания героев во главе с красномордым рогатым культуристом с мечом являет собой достаточно живописное зрелище.

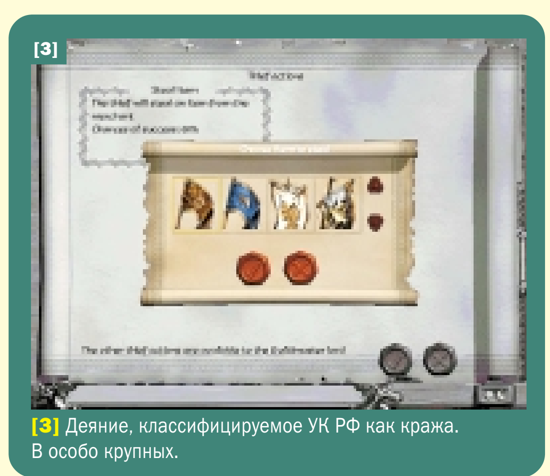
У каждой из рас своя Saga (изыди, призрак Cryo!) и свои, соответственно, цели в жизни. Есть одна забавная деталь, позаимствованная прямиком из StarCraft (спокойно!): это особая почва, которую генерируют вокруг себя захваченные города. Разумеется, своя для каждой нации: на карте легко могут соседствовать диавольские озера лавы, эльфийские пасторальные лужайки и гномьи снега. Внимание: здесь у меня есть замечание. Знаете, я играю в игры не первый год. По долгу службы, в Интернете приходится проводить, как завязтому киберпанку с PCI-слотом в затылке, часов по 27 в день. Но я не смог переключить в Disciples графические режимы – нет такой кнопочки. Я ее не нашел. Я хочу разрешений повыше! 640x480 – это хуже, чем 320x200 вчера. Вы понимаете, о чем я.

Я маргинал, я маргинал!

Система боев, однако, весьма забавна – вам о ней рассказывал ОМХ номером раньше. Она похожа не то на экшен, не то на странного вида пазловину, не то на тренажер для указательного пальца правой десницы. По-человечески и по справедливости, такую систему боев надо задавить. Но не могу – пристрелить не поднялась рука. Потому что зрелищно и почему-то красиво, а затягивает так, что будьте любезны. Двигать войска в тактическом режиме категорически нельзя, компьютер полагает, что и без нас с этим справляется, спасибо, хоть обмен ударами – полностью на наше усмотрение. Игра, и это делает ей честь, не пытается подсунуть распечатку "сухого остатка" побоища, чем грешит AoW. Оно и правильно.

Любопытно реализована следующая "фича": бои проходят именно в той местности, где нас застиг противник (или мы его). Островки, кораб-

[1] Ну очень похоже на аниме. Может, в этом вся притягательность?
[2] Сейчас прольется чья-то кровь!



[3] Деяние, классифицируемое УК РФ как кража. В особо крупных.

ли, разрушенные башни, чисто (sic!) поле. Бой за город происходит не у крепостных стен, как в HoMM, а где-то во внутреннем дворике. Типа у конюшни. Соперники издают всякие внушающие уважение вопли, вокруг летают спецэффекты – все как надо. Кстати, я не забыл упомянуть, что бои происходят в изометрии?.. Ну вот, уже упомянул. Еще у рядовых юнитов имеется автопрокачка (только для второго уровня), а вожак стаи при получении достаточного количества XP обзаводится модными перками. Ну да, примерно как в HoMM.

Честно говоря, я не могу понять, чем хороша игра Disciples, которая отлично укладывается в формулу "те же HoMM, только меньше юнитов, зданий и спеллов". Не только я – люди в недоумении. Тот же OMX не мог стереть демо-версию несколько дней. Читатели пишут горестные письма в тональности "Дорогая редакция, почему мне полностью вторичные Disciples нравятся больше, чем, свят-свят, HoMM и Lords of Magic, вместе взятые? Помогите, раньше со мной такого не было. Наверное, это заразно". И то верно – такого предательского удара от сугубо маргинально-заштатной Strategy First мы не ожидали. И даже наоборот: приготовились хвалить AoW, заготовив для D пару дружеских пинков. А вот не вышло, парадокс. Впрочем, мировая, понимаешь, культура знает подобные случаи: сняли же вон Blair Witch Project ("кино" такое) за пригоршню долларов, теперь собирают их же, доллары, сотнями миллионов.

Но – вернемся к делу.

Мышь родила гору

Игра разбита на главы-миссии. Теоретически, это должно раздражать, но почему-то не. Потому что банальнейший goal "захватить 60% земли на карте" превращается в подлинное светопреставление со взятиями городов, кражей особо ценных артефактов и битвами с гигантскими медведями (интересная находка – прегнусного вида медведище, не принадлежащий ни к одной из рас, охраняет свой горшок с золотом, который нам позарез надо экспроприировать). А то еще, бывало, вражеские маги войдут в силу и начинают травить мою партию невесть откуда берущимися грифонами и прочими мифами Древней Греции – такое бесчинство продолжается до тех пор, пока мы не захватим их источник Магии Света. Или вот вломились мы как-то в эльфийскую столицу (а все столицы, надо вам сказать, охраняют специально на то приставленные супersильные существа), а там остроухая, ее мать, волшебница с 900 HP! И как почнет молниями, да еще всякими снежинками!.. Еле ноги унесли.

Чуть не забыл: музыка самая стандартно-заунывная, зато озвучка персонажей сочная донельзя. Например, диавольский Fighter Lord кидается в бой с диким ревом: "I will take their souls!", от которого реально мороз по коже и всякие посторонние мысли на тему того, что за профессионального актера нашли в Strategy First?..

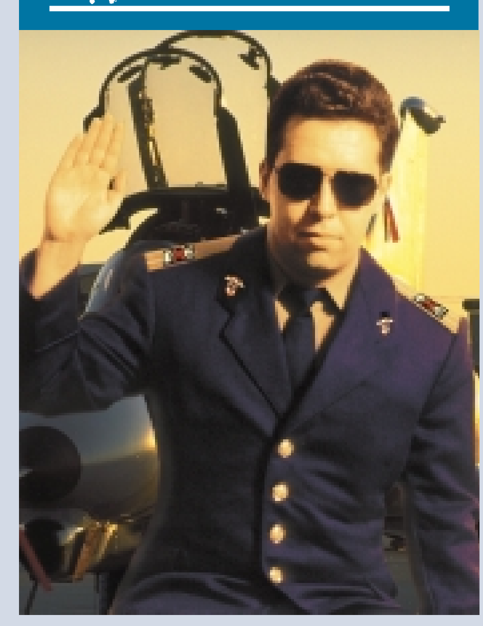
ПАДЕНИЕ ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

Падают они с самолетов на головы...

Статью просто об авиабомбах написать нельзя. О них надо писать книгу. Статью просто об управляемом оружии писать тоже нельзя. По той же самой причине. И в обоих случаях из этого можно сделать захватывающее чтение.
И даже материал об управляемых авиабомбах (УАБ) выйдет далеко за пределы “Личного дела”.

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АНДРЕЯ ЛАМТЮГОВА



прочем, выход есть. Поговорить не обо всех УАБ, а только об американских, использующих лазерное наведение. Благо эти устройства встречаются в подавляющем большинстве боевых авиасимуляторов, где речь идет о современных самолетах.

Для начала заметим, что...

Пожалуй, именно управляемое оружие класса “воздух-земля” держит первое место по количеству мифов, его окружающих. Истории о бомбах, влетающих точно в окна зданий и ухающих прямехонько в вентиляционные шахты бункеров, передаются по телевидению почти непрерывно – включи любой канал, и нарвешься. Это справедливо лишь отчасти. Во время Войны в заливе на каждую цель, пораженную с помощью этого оружия, в среднем приходилось четыре израсходованные бомбы.

Еще один прикол заключается в том, что все виды высокоточных боеприпасов имеют привычку заканчиваться на третий день войны. Ну, или не на третий. А потому применяют их вовсе не так широко, как может показаться. Больше раскручивают по телевидению. PR такой...

Легким движением брюки превращаются...

Вьетнам сразу же показал очень неприятную вещь. Выяснилось, что на поражение одного вьетнамского наземного объекта размером с авиационный капонир уходит в среднем около трехсот бомб! Черт с ним, с расходом боеприпасов, их у Америки много, но сбитые в процессе бомбежки самолеты жалко. А если бы разок долбануть – и прямое попадание...

Вот тут и началась разработки на тему: как увеличить точность бомбометания? Увеличить радикально.

Так и появилась первая модификация системы Paveway. Простая, как правда. Берем обычную неуправляемую бомбу и приделываем к ней спереди головку самонаведения с рулями, а сзади – крылья. И порядок – легким движением руки оружие становится высокоточным. Головка принимает отраженный лазерный сигнал и дает команды рулям, ну а крылья создают подъемную, понимаешь, силу. Бомба не падает, а планирует.

Как всегда бывает в таких случаях, Paveway I была не очень совершенна, и в семидесятых годах

была разработана система Paveway II. Если вам приходилось вешать под виртуальные крылья страшное высокоточное изделие под названием GBU-10 с индексами D, E или F, то речь шла об обычной неуправляемой бомбе Mk84 (калибр – 2000 фунтов), к которой присобачили систему Paveway II. С остальными бомбами та же история: GBU-12 – это Mk82 (500 фунтов), GBU-16 – Mk83 (1000 фунтов). Впрочем, под названием GBU-10 проходит и бетонобойная бомба BLU-109, в этих случаях изделие имеет индексы G, H, I или J.

Конечно, дальность действия у этих примочек меньше, чем дальность действия ракеты "воздух-земля", такой, как, скажем, "Мейверик". Но бомба проще устроена и несет больше взрывчатки (в ракету запихивается существенно меньше, поскольку там часть объема занимает двигатель).

Ну-ка, посветите мне...

Итак, речь идет о том, что мы направляем на цель лазерный луч, а бомба видит пятнышко. А откуда этот луч взять?

Откуда угодно. Проще всего – отыскать его на своем собственном самолете. К примеру, модуль LANTIRN, который легко найти под носом F-16, включает в себя лазерный целеуказатель.

Можно воспользоваться и услугами коллеги. Довольно часто пара самолетов разделяется, один уходит вперед, другой остается сзади. Тот, что сзади, подсвечивает цель, тот, что спереди, бросает бомбу. Потом они меняются местами.

А еще можно попросить об этом друзей-вертолетчиков. В "глобусе", расположенном над несущим винтом "Кайовы", в числе всего прочего находится и лазер.

На штурмовике A-10 никаких лазеров нет. Но его пилот не особо расстраивается, ибо знает, что по его просьбе цель для бомб или "Хелфайров" могут подсветить прямо с земли. Поскольку соответствующее оборудование есть у пехоты. Лазер можно поставить на автомобиль... или просто носить его с собой. На руках. Чаще всего переносные устройства использует спецназ в тылу противника.

Этих комплексов масса. Все они делают одно и то же, а потому здесь не рассматриваются.

Тут, конечно, возникает масса нюансов. Эта штука не просто светит – она посылает закодированный сигнал; головки самонаведения настраиваются на него перед вылетом. В противном случае, если мы обозначаем несколько целей, то одна из них может притянуть к себе все сброшенные бомбы (такие случаи бывали с системой Paveway I). Да и противник чисто для развлечения может создать несколько фальшивых пятнышек. Кроме того, аккумуляторы переносной системы целеуказания довольно быстро разряжаются. Ко всему этому прибавляется общая проблема всех лазерных систем – они не любят пыль, дым, туман, дождь и прочую гадость, которая мельтешит в воздухе и мешает лучу.

Сверху

Там свои проблемы. Рассказывать о том, как нужно правильно вести самолет при сбросе этой штуковины, долго и, главное, не очень-то и нужно – все равно ситуация меняется от симулятора к симулятору. Вот только один пример. В соответствующих наставлениях особо подчеркивается, что если головка захватит отметку слишком рано, то могут начаться неприятности – бомба начнет корректировать свою траекторию сразу же, едва отделившись от самолета, попытается лететь по прямой, растратит на этом деле запас высоты (а его не восполнишь – двигателя-то нет) и в, конечном итоге, упадет с недолетом. Таким образом, часть пути она должна пролететь тупо. По баллистической траектории. Ни на что не оглядываясь. И только потом наступит фаза с красивым названием "terminal guidance".

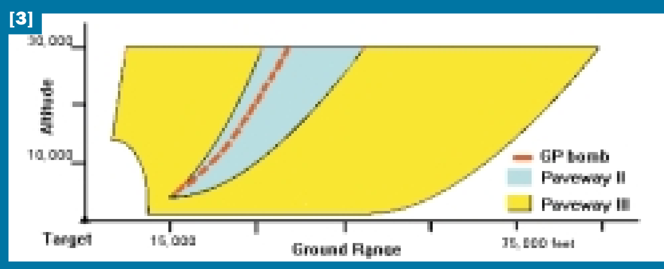
В 1987 году на вооружение ВВС США поступила система Paveway III. Вновь пересчитанные хвостовые плоскости создавали большую подъемную силу, а головка самонаведения стала менее требовательной к погодным условиям. А главное, автопилот, который отдавал команды рулям, сообразуясь с положением цели, стал более "умным", ибо был создан на базе цифровых микропроцессоров. Бомбу GBU-24 (это уже знакомая нам Mk84) можно эффективно сбросить, находясь на двадцатикилометровой дистанции от цели. Для наглядности здесь приведен график – что и где можно кидать. Единственное замечание заключается в том, что он относится к настоящим бомбам...

Direct hit

ББ как-то упрекнул вашего покорного слугу: колонки интересные, но по верхам... А что поделаешь? Либо по верхам, либо писать книгу, как уже отмечалось.

[1]

[2]

[3]


[1] Слева направо: GBU-16, гроздья GBU-12, GBU-10. [2] Относительно новая вещь — GBU-24. [3] Откуда можно и откуда нельзя бросать бомбы. Оси сходятся на цели...

Лазерное наведение – это всего лишь одна из концепций. За бортом осталось семейство "Уоллай", которое и поставляет всяким там CNN типа уникальные кадры "с точки зрения бомбы". Ничего не было сказано о новой разработке под названием JDAM – эти штуки просто запоминают координаты цели. Да и не на одних управляемых бомбах все это держится...

Но, возвращаясь к авиасимуляторам, отметим, что, пожалуй, именно это оружие является наиболее сложным в применении. И при том исключительно распространенным.

Потому о нем и зашла речь.

Игра US Air Force, далее — USAF, обещает быть довольно интересным явлением. Наверное. Главным образом из-за новой интересной задумки Jane's под названием World War. Попросту говоря, объединения симуляторов разных жанров при помощи всеми любимого Интернета. Впрочем, в демо-версии, которая здесь обозревается, ничего такого нет. А что тогда есть? Немного, но все же...

• Андрей Ламтюгов •

ПОЧТИ НОРМАЛЬНО

US AIR FORCE

Разработчик	Jane's Combat Simulations
Издатель	Electronic Arts
Официальная дата релиза	Осень 1999 г.
Объем демо-версии	Около 52 Мбайт (см. ее на нашем диске!)
Официальная Интернет-страница	www.janes.ea.com/usaf
Системные требования	Windows 95/98, Pentium 200 и 64 Мбайта RAM, или Pentium 266 и 32 Мбайта RAM + 3D-ускоритель.

ервое и самое главное. Я, грешным делом, ожидал графики а-ля Israeli Air Force. К счастью, такого безобразия не случилось. Рельеф местности в USAF выглядит вполне прилично на всех высотах. Конечно, он обязан так выглядеть – просто потому, что в релизе будет присутствовать аппаратик, летающий медленно и низко. Я говорю о своем любимом А-10. Но опасения все же были... Констатировав этот приятный факт, разберем все по порядку.

Осмотревшись по сторонам

Эта "демка" состоит всего из одной миссии. И одного самолета – F-15E. Аккуратно кладем бомбу Mk84 на контрольную вышку вражеской авиабазы, а потом залпом ракет AMRAAM сваливаем четверку Су-35. Тех, на кого AMRAAM не подействовал, добиваем "Сайдвиндерами".

Ну что тут скажешь... По части авионики эта игра – среднее звено. У радара есть подрежимы; их выбор оказывает влияние на возможность захвата той или иной цели. Некую роль должно играть лазерное целеуказание. Но в целом сложностей никаких. Переводим радар в режим TWS (если речь идет о воздушном бое), перебираем цели той клавишей, что в форме загогулины (система опознавания "свой-чужой" работает автоматически)... и стреляем.

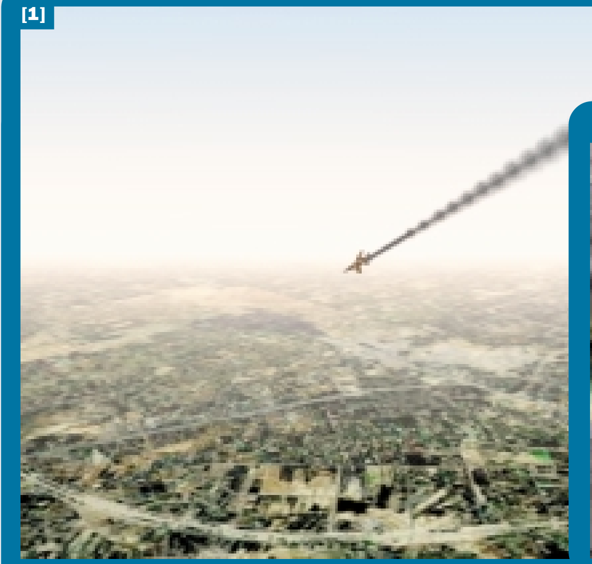
Впрочем, здесь главную роль играет даже не радар, а дисплей JTIDS, который дает всеми любимый круговой обзор.

Есть там и такая вещь, которая считается читом. Это выдача названия цели на ИЛС. Ну, как во всех проектах NovaLogic. Читами мы, разумеется, не пользуемся. А просто включаем вид на захваченную цель, вызываемый по F4, – это читом уже не считается...

Короче, проблем с поиском противника в бою быть не должно.

Авторы наделили USAF одной действительно удачной находкой. Я говорю о виде Threat View. По сути, это тот же вид "со стороны на два объекта", который реализован во втором "Фланкере", с той лишь разницей, что одним из объектов является ваш самолет, а другим – взявшая его ракета. Таким образом, вы не упускаете угрозу из поля зрения и в то же время не теряете пространственной ориентировки (что возможно в обычном режиме padlock).

С кабиной, кажется, все ясно... А как дела с самим самолетом?



[1] Дым здесь неплохой. [2] Один F-15 гонится за другим...

Крепкая штуковина

Модель несколько странновата. По сравнению, скажем, с другим F-15, кото-

[3] Есть в нем что-то не то...
[4] Не надо даже подписи.

рый тоже от Jane's. USAF'овский "Страйк Игл" носится, как бешеный. Скорости он терять не желает. Я все же сумел организовать себе пару поединков guns-only и был несколько удивлен тем фактом, что у этого агрегата на форсаже скорость ни разу не упала ниже 500 миль в час.

Отсюда и непрерывные блэк-ауты на виражах. Причем возникают они как-то независимо от маневров. Иногда на 5g, иногда на 8-9. Потом я поставил эксперимент: как следует разогнался, встал "на нож" и рванул ручку на себя. Эффект превзошел все ожидания: на акселерометре, наблюдаемом незамутненным оком, высветилось: "G16.0". Без последствий. В том числе и для самолета.

К сожалению, я так и нашел в этой "демке" аэродром, дабы посмотреть на то, как сажают эту штуку. Но в прилагаемой раскладке клавиатуры есть кнопочка, выпускающая тормозной парашют. Есть там и другая кнопочка, позволяющая выйти на связь с аэродромом. Посмотрим, как они будут работать в релизе.

Короче говоря, летная модель вызвала у меня некоторые сомнения...

Через прицел

Как мне показалось, действие пассивных помех достаточно сбалансировано. Они действительно помогают уклониться от ракет, но не девальвируют ракетное оружие полностью. Во многом это зависит от дистанции пуска. От ракеты Р-73 (будем считать, что это были все же Р-73), выпущенной с предельно малого расстояния, уклониться почти невозможно.

Как правило, враги суетятся осмысленно и умеют применять как ракеты, так и пушку. Более того, когда я выпустил залп AMRAAM'ов по группе Су-35, мне показалось (гарантировать не берусь), что они попытались уйти от ракет при помощи "колокола".

Впрочем, бывают и исключения. Один МиГ-29 был сбит моей пушечной очередью в горизонтальном полете. Хотя предупреждали его многократно – сначала облучили радаром, потом что-то просвистело мимо, а после этого alter ego, приветствуя образовавшийся в воздухе клуб дыма, из которого сыпались обломки, завыл дурным голосом "What a show!". Мне бы его оптимизм...

Еще одна "странноватость" связана с моделью повреждений все тех же наземных объектов. Я сомневаюсь, что вышку на аэродроме можно уничтожить из пушки. А такое бывало. Правда, она не рушилась, но после коротенькой очереди проходило сообщение о том, что половина дела сделана.

Небо и облака

Как и было сказано, это лучше, чем Israeli Air Force. Из чего, впрочем, не стоит делать вывод, что здесь наблюдается графика высшего качества. Нормально, не более того.

Надо вам сказать, что самое интересное осталось за кадром по оригинальной причине. Наиболее продвинутые графические опции не включаются из-за... отсутствия у автора этих строк процессора Pentium III. Так мне и было сообщено. Как говорится – ну, извините. Может быть, при наличии этой штуки жизнь и заиграла бы свежими красками, но, честно говоря, у меня нет такого чувства.

Что здесь есть из более-менее новых визуальных эффектов?

Стоит отметить пушистые облака. Правда, еще неизвестно, варьируется ли их размер в зависимости от метеоусловий (и что из себя представляют эти самые метеоусловия). В этой миссии облачка маленькие и кругленькие.

Есть также такая примочка, как отражение кабины в фонаре. Что, впрочем, не несет особой смысловой нагрузки.

Чего мы не имеем

Кстати. Не знаю, что скажут все остальные, а я ко всему прочему нашел эту вещь довольно глючной. Падение в десктоп, а то и прямехонько в "голубой экран" – это для нее нормальное состояние. Равно как и таинственное исчезновение аудиоэффектов. Но ведь это еще не релиз, и, может быть, я тут один такой.

Если верить разработчикам, то главная сила USAF будет заключаться в том, что эта игра станет первым кирпичиком в большом здании World War. Пока что ни об этом, ни о миссиях в целом, ни о кампаниях нельзя сказать ничего.

А как вообще? Должен признаться, что если я и жду эту вещь, то только потому что в ней, как и было сказано, будет А-10. А то так и придется гонять "Кубу" до второго пришествия...

Короче, общее впечатление странное. Вроде бы все нормально. Или почти все. Но особого интереса вещь не вызывает.

Может быть, как раз потому, что все именно "нормально" и не более того?

А может быть, надо просто пореже играть во Flanker 2.0?

EXE

ПРОЛЕТАЯ НАД БИЛЛОМ

FLIGHT UNLIMITED 3

• Андрей Ламтюгов •

Нулевой прогресс — это нынче модно. В нашем деле нулевой прогресс означает, что вещи, которым следовало бы называться mission pack, получают свое название, заканчивающееся на некую цифру. К счастью, такое бывает не всегда. К примеру, Flight Unlimited 3, который, на первый взгляд, почти неотличим от Flight Unlimited 2, при ближайшем рассмотрении начинает играть другими красками.

Или почти другими. Казалось бы, и всего-то дел – ввести в игру другие самолеты и заменить Сан-Франциско на Сиэтл.

Но это действительно кое-что меняет. Будем разбираться подробнее. Начнем, пожалуй, с графики. Поскольку все игры серии Flight Unlimited претендовали на звание самых красивых гражданских авиасимуляторов – для своего времени, конечно.

Когда стрелять нечем...

Что здесь хорошо? Здесь хорош рельеф местности. Еще ни один авиасимулятор не ставил перед собой задачу воспроизвести Сиэтл с окрестностями так, чтобы все это уместилось не меньше чем на трех CD. Разумеется, детализация получилась очень высокой. Понимать надо так, что топографически точным оказался не только рельеф, но и текстуры, которые его покрывают.

[1] Дымка влияет и на цвет неба, и на видимость.

Наземные трехмерные объекты. Их много, и они выполнены вполне достойно. Уже во втором FU существовало понятие “points of interest”. Попросту говоря, старательно отрисованные местные достопримечательности, которыми можно полюбоваться сверху. Поскольку речь идет о “Сиэтлской области”, то в FU3 в числе таких points оказался уродливый комплекс строений Microsoft и особнячок на побережье под скромным названием Bill’s House. Вот когда глаза невольно начинают искать на ИЛС родной зеленый маятник прицела CCIP – но нет здесь CCIP, да и ИЛС’а нету... Такие уж самолеты достались.

Кстати, о самолетах. Пожалуй, их трехмерные модели – это самое уязвимое место FU3. Я прямо даже не знаю... Как объяснить людям, что, согласно современным стандартам, остекление обязано быть прозрачным. И за ним должны быть видны внутренности кабины. С человечками.

Еще один неудачный момент – кучевые облака. Когда я увидел их в первый раз, то подумал, что графика каким-то непонятным образом переключилась в software-режим. Короче, так делать нельзя.

Интересно, что и в FU2 облака были изображены довольно посредственно.

И, конечно, нельзя не упомянуть об одной вещи, которая есть только во Flight Unlimited и больше нигде. Это капли воды на стекле. Кто видел, тот поймет...

И вот еще что. FU3 при инсталляции позволяет подключить к себе FU2, так что к Сиэтлу добавляется Сан-Франциско. Но для этого нужно иметь FU2 в настоящей, коробочной, а не OEM’ной версии.

Итак, в целом все смотрится неплохо. Есть вещи, куда более бедные. Это с одной стороны.

Есть и другая. Если говорить о графике вообще, то улучшения, произошедшие с конца 1997 года, минимальны. Если сравнить картинки из FU2 и FU3, то может статься, что единственным различием окажется только разрешение. Которое теперь может достигать размера 1024x768.

Переходя к сути

В том, что касается организации всего этого дела, FU3 абсолютно неотличим от FU2. Можно соорудить себе полетный план и отправиться с одного аэродрома на другой, а можно выполнять особо сложные летные задачи, называемые challenges.

Как здесь летают? Еще одна уникальная черта FU – это насыщенность воздушного пространства. В процессе загрузки каждого полета присутствует фаза "моделирование AI". Оно, это моделирование, заключается в том, что компьютер создает полетные планы для массы других самолетов, которые будут болтаться вместе с вами в воздухе или рулить по дорожкам аэродромов. У каждого из них есть своя цель. Каждый общается с диспетчерами. Достаточно настроить свое радио на частоту какого-нибудь аэропорта – и вы услышите весьма оживленный радиообмен.

Все это относится и к вам. В процессе выруливания на полосу и взлета вам придется трижды сменить частоту радио и дать несколько сообщений, для каждого из которых предусмотрены четыре-пять вариантов (а в некоторых случаях – и вариантов этих вариантов). Это делается с помощью разветвленного меню.

В принципе, вас не будут особо ругать, если вы просто проигнорируете все запросы. Но если плотность потока самолетов высока, а вас не "ведут", то появляется вполне реальный шанс столкновения.

Собственно, это и есть самое лучшее, что отличает серию FU. В связи с этим вспомним Fly!. Этот сим тоже имеет корректный радиообмен, но плотность воздушного движения в нем очень низка и не регулируется. С другой стороны, Fly! имеет режим multiplayer, чего FU лишен напрочь...

[2] Издали облака ничего, а вот если в них влететь... [3] На определенной высоте текстуры и трехмерные объекты сливаются в одно целое.

Поговорим об извращениях

Другими словами, о том, что называется challenges. Как и в FU2, большинство из них требуют совершить посадку в месте, абсолютно для этого не предназначенном, на столь же плохо приспособленной для этого машине.

Блокировать гидросамолетом идущий на большой скорости катер с "братвой" мне удалось сразу (попутно замечу, что в FU3 действительно появились движущиеся наземные/надводные объекты). Гораздо больше возни было с посадкой на автостоянку рядом с мотелем в горах – в последний момент замечаешь, что чертова площадка вовсе не является плоской, а выгибается вверх, – вот в эту-то припухлость и въезжаешь, подламывая шасси.

Есть, впрочем, и совсем оригинальный challenge – провести бизнес-джет из одного аэропорта в другой, соблюдая абсолютно все правила, выдерживая небольшие вертикальные скорости и кренясь не больше чем на тридцать градусов. Ибо везем не кого-нибудь, а верхушку корпорации "Боинг". Только тут начинаешь получать приблизительное представление о том, что из себя представляет пилотская работа.

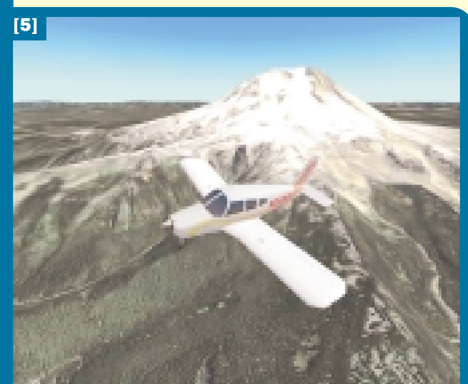
Приятный сюрприз

Список ЛА в FU3 изменился полностью. Как и раньше, его основу составляют легкие самолетики. Есть два гидросамолета. "Мустанг" остался, а в компанию к нему добавили "Фоккер-триплан" – разумеется, красного цвета.

Но речь не об этом. И даже не о том, что, как уже отмечалось, в списке значится самолет из моего любимого класса бизнес-джетов.

Планер стал неожиданным и на удивление приятным довеском. Вероятно, дело в оригинальности – эта машинка живет по своим, очень нестандартным законам. Тут, конечно, надо отметить, что FU3 является, видимо, единственным авиасимулятором, в котором

[4] Одна из достопримечательностей. Смотрится. [5] Эта вершина действительно слепит глаза.



можно поймать восходящий (или нисходящий) поток. Беззвучные полеты вдоль гребней гор, где такие потоки ловятся лучше всего, доставляют огромное удовольствие.

К сожалению, соответствующий challenge, в котором требуется продержаться в воздухе как можно дольше, выполнен не совсем корректно – время на набор высоты не ограничено (этот планер все же оснащен моторчиком, позволяющим самостоятельно взлетать и набирать кое-какую высоту), а в силу сложившихся метеоусловий и места старта найти сильные восходящие потоки почти невозможно.

Но это все равно интересно.

Полетел

Как уже отмечалось годика полтора назад, Flight Unlimited сделал решительный шаг к серьезным авиасимуляторам. В FU3 существующее положение дел сохранилось.

Впрочем, летная модель была изменена. Самолеты ведут себя несколько по-другому. А вот модель отказов совсем простенькая. Равно как и модель всего оборудования. "Press "e" to start engines" – я полагаю, что такая надпись скажет многое тем, кто уже видел, что представляет из себя Fly!.

Процесс пилотирования в FU3 относительно прост. Конечно, водить упомянутый бизнес-джет несколько сложнее, чем все остальное, а планер вообще летает очень специфически, но все же особых проблем возникнуть не должно. По крайней мере при нормальных полетах.

Навигация. Если не пользоваться как бы существующей GPS (в отличие от Fly! она присутствует незримо, в виде самолетика, ползающего по карте), то тут надо иметь карту на бумаге. Радиомаяков немного, всего штуки четыре, но не прикладывать же линейку к экрану монитора, определяясь по ним. Кроме того, по какому-то недосмотру на карте, имеющей три степени увеличения, не указывается масштаб. Даже имея сигнал радиомаяка и показания DME, трудно сделать вывод о том, где же мы все-таки находимся.

Погода. Вот это сделано действительно интересно, и такого, кажется, еще не было. Имеет место движущийся в реальном времени погодный фронт; метеоусловия по обе его стороны разные. Конечно, эту тему можно было проработать более досконально (к примеру, увеличить возможности именно по установке желаемых условий; пока что, выбирая уровень облачности, приходится быстро щелкать по кнопке Random, пока не выпадет более-менее желаемый результат), но и то, что есть, производит впечатление. На общем безрыбье.

Попытка классификации

Народ в целом одобрил Flight Unlimited 2, и, надо полагать, с Flight Unlimited 3 история повторится. Неплохая вещь. Довольно реалистичная, хотя и не такая экстремальная, как Fly!. Не настолько масштабная, как MSFS, – но только потому, что акцент в ней сделан совершенно на другое.

С одной стороны, FU3 вполне позволяет отточить и испытать в деле свое искусство пилотирования. С другой – дает неплохое представление о том,

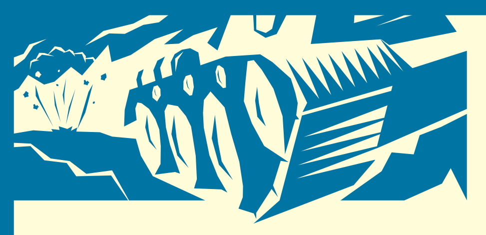
[7] На самом деле, облака здесь разные.

как вообще летают самолеты (особенно в тех случаях, когда их много). С третьей – может служить путеводителем по окрестностям Сиэтла (ни MSFS, ни Fly! такой детальностью не обладают; во Fly! район Сиэтла вообще не детализирован – обобщенные текстуры и палочки вместо небоскребов).

Короче, Flight Unlimited 3 имеет свою нишу. Куда неплохо вписывается.

P.S. Захожу как-то раз в универсам. Вижу – торгуют. Flight Unlimited 3. На одном диске. С надписью "Русская и английская версии". Напомню, что оригинал занимал три диска. Ублюдки. EXE

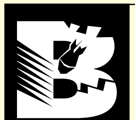
[6] Ловля восходящего потока.



СМЕРТЕЛЬНО БЫСТРЫЙ

FIM GRAND PRIX 500

Люди говорят о них: сумасшедшие. Водители добавляют: смертники. Вероятно, и то, и другое — сущая правда. Представьте, как должен ненавидеть себя человек, который добровольно нажимает кнопку "Пуск", сидя верхом на боевой зенитной ракете. Простите, но никаких других ассоциаций в голову не приходит. Безумству храбрых сегодня поет свою песню MicroProse.



В отличие от других бардов симуляторной сцены, MicroProse (она же теперь почти Hasbro) почти никогда не позволяла себе фальшивить. Она осталась верной себе и в случае с FIM Grand Prix 500, игрой официально носящий лого FIM Road Racing World Championship. Так вы правда хотели почувствовать себя сидящим верхом на пятистах кубах динамита, снабженных рулем и парой колес? Запомните, вы сами согласились. Без обид.

Кто ошибается однажды

Забудьте все, что знали об управлении транспортными средствами. Это не пригодится. Чемпионов многочисленных Moto Racer и Road Rash также просьба не беспокоиться. И вообще – GP500 может очень сильно обидеть людей, которые считают себя мастерами в жанре "дорожных" симуляторов. Данный релиз переучивает самым жестоким методом – демонстрируя отсутствие всякой жалости к новоприбывшим.

Первый круг обходится в количество падений, идеально совпадающее с ассортиментом поворотов трассы. Кататься на двухстах километрах в час по разделительной прямой Кутузовского проспекта – это одно, а спортивно проходить на сходных скоростях каверзные повороты – совсем другое. Внезапно обнаруживается, что скорость входа в поворот слишком велика, траектория в корне неправильна, а перед глазами вдруг возникает красивый заборчик, и мир, опрокинувшись через руль, летит прямо в лицо.

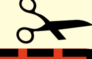
Поначалу хочется плакать. Немного. Мотоцикл неповоротлив, словно это многотонный "БелАЗ", а не легкое (всего каких-то 100 с гаком килограммов) приспособление для очень быстрой езды. Впрочем, как раз разгоняется это космическое устройство с нереальной скоростью. Чуть выжал газ, как уже 150-200! Но набираемые с такой легкостью обороты не так просто сбросить. Эта маленькая подробность выясняется как раз тогда, когда вы по привычке беззаботно входите в легкого вида поворот. Коленка гонщика скребет асфальт, а двухколесная пуля так и не желает вписываться! Наплевав на все правила, быстрыми мягкими нажатиями подключаем тормоз. Поздно, чайник! Капризная машина вылетает на газонную травку и расстается со своим седоком. В который раз. В чем проблема, мотоцикл?

Ловкость рук, упругость ног

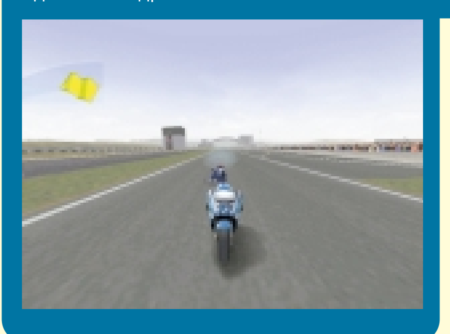
Первый шаг к успеху в GP500 – отказаться от всякой помощи со стороны компьютера. MicroProse всегда любила снабжать любой симулятор целым пакетом наставников-мучителей, которые тормозили и подруливали без всякого стеснения. GP500 не исключение, так что сразу откажитесь от ключевой услуги, автоматической коррекции позы гонщика. Обе руки получаются занятыми на клавиатуре, но это даже весело. И результаты налицо!

Дело в том, что компьютер в автоматическом режиме слишком вяло, нехотя манипулирует именно седоком.

• Александр Вершинин •



[1] Догонять AI — адова работа. А на повороте — адова в квадрате!



Все его ходы рассчитаны на езду по идеально правильной траектории, что, в случае простого смертного, почти нереально. Отсюда кажущаяся неповоротливость тандема мотоцикл-мотоциклист – вы управляете лишь половиной. Между тем, контроль над центром тяжести критически важен: повороты проходятся на гораздо большей скорости, торможение и ускорение становятся заметно более эффективными. Главное – ненароком не зацепиться коленом за бордюр. Обычно такая рассеянность приводит к чрезвычайно красивым полетам. Казалось бы, все предельно просто, без особых тонкостей. Следи за скоростью (читай: знай наизусть трассу), правильно входи в поворот, не вставляй ноги в колеса обгоняющих мотоциклов. Но за выполнением этих нехитрых правил приходится очень внимательно присматривать. Отвлекся, вылетел, потерял драгоценные секунды. Игра весьма интенсивна, и самостоятельно переключать передачи уже некогда. Это единственное, что можно оставить на долю усердного AI.

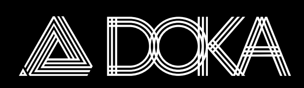
Осторожно, работают люди!

В графическом плане игра непримечательна. В комплект входят только совершенно необходимые по статусу детали. Как то: трасса асфальтовая, бордюры разноцветные, песочек, травка, небо, деревья, дома, трибуны. Да, и, конечно, мотоциклы. Больше никаких излишеств вроде крутых спецэффектов с солнечными зайчиками или оставшейся на асфальте после старта или торможения резины. Забудьте также о попсовых аркадных самолетиках в небе, проезжающих мимо паровозиках и прочих анимированных бэкграундах. GP500 насквозь серьезная штука, созданная отнюдь не для развлечений. Развлекаются любители, профессионалы работают.

Зато список features – в полном порядке. Четырнадцать официальных трасс чемпионата (некоторые из них слегка изменены, так как их не удалось лицензировать), несколько известных марок мотоциклов, среди которых и Honda, и Suzuki, и Yamaha. Все они немного различаются по мощности движков и весу – но строго в пределах класса “500cc”. В пит-стопах вас ждут несколько стандартных процедур: вариации на тему резины, коробки, подвески и двигателя. В последнем случае просто предлагается три разных графика RPM/bhp, соответствующих различным настройкам двигателя. Единственная странность за всю игру – вход в pit stop. Оказывается, покопаться в своем мотоцикле гонщик (и его команда механиков) имеет право только во время заезда, будь то практика, квалификация или гонка. Попасть в pit непосредственно из главного меню и полюбоваться внутренностями своего двухколесного друга не представляется возможным. Словом, немного странно.

Вердикт? Перед нами самый серьезный претендент на звание настоящего мотоциклетного симулятора. Как и полагается знающей себе цену вещи, выполнен строго, очень тщательно, без внешнего лоска. Жестокая физика, идеально, без единой ошибки катающиеся соперники. Разумеется, возможность состязаний в сетевом режиме. В двух словах? Тяжелая артиллерия. EXE

25 – 27 ноября 1999 г.	Фамилия
Клуб компании “Техмаркет” (Москва, ул. Часовая, д.16)	Имя
Первый чемпионат России по игре “Ралли Чемпионат Mobil 1”	Возраст рост вес
К участию в Чемпионате допускаются ТОЛЬКО читатели журнала Game.EXE, предъявившие данный купон!	Телефон для контактов
	# участника (заполняет организатор)



ЗВЕЗДНАЯ ТЕНЬ

X — BEYOND THE FRONTIER

• Михаил Судаков •

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Этот релиз я жду с того самого момента, когда с треском провалилась моя первая же попытка поиграть в Battlecruiser 3000 A.D. v2.0. Быть может, кому-то просто не дано, и Дерек Смарт будет шлифовать код своего шедевра до бесконечности... А тем временем армия фанатов Elite успела... Эх, все-таки не сдержался! Вы хоть представляете, каких трудов мне стоило не начать со слов “а помните старушку “Элиту”? Вот именно. Титанических.

Труженики CD-подполья уже успели окрестить X – Beyond the Frontier “Элитой-2”, начисто проигнорировав два “официальных” продолжения от Дэвида Брэбена – Frontier и First Encounters. Бог им судья. “Икс” не имеет отношения ни к “Элите”, ни к Брэбену. Самодостаточная, независимая игрушка от вполне самостоятельных разработчиков из немецкой Egosoft. Которые, впрочем, долго, продуктивно и со вкусом играли в Нее, Игру Всех Времен и Народов. Хорошие ребята. До клонирования не опустились, избыточными амбициями явно не страдают. Поэтому и справились. От технических “демок” сумели-таки перейти к финальному продукту, который не грех показать всему миру. Так показывайте же, родные. Мы смотрим.

Дотянуться до звезд

“...Мы росли под бездонным небом, под черной бездной, что каждый вечер опрокидывалась над маленькой, плоской, как стол, Землей. И звезды сияли над нами, заманчивые и недостижимые, чужие драгоценности, заманчивые и недостижимые игрушки. Но мы сумели дотянуться до звезд. Рано, слишком рано. Мы коснулись их, таких манящих и желанных. И ладони нам обжег звездный лед. Звезды – холодные игрушки. Нам не удержать их в руках...”

Извините за длинную цитату, но – это удивительное, невероятное совпадение. Любимый автор (Сергей Лукьяненко, конечно), одна из любимейших книг (“Звезды – холодные игрушки”) – и те же самые... мысли? настроение? Пожалуй, и то, и другое.

Человечество мечтало о небе всегда. Сначала – о Луне, потом – о звездах. И земные ученые придумали Врата. Целый новый мир открылся перед людьми. Звездный, сияющий мир. Роботы-терраформеры корпят над преобразованием планет, космические флоты рассекают пустоту в поисках новых систем... Глобальная Экспансия. Никто и ничто нас не остановит.

Все закончилось в тот самый момент, когда терраформеры осознали свое “я”. Машина начала мыслить. И ее не устраивало положение вещей.

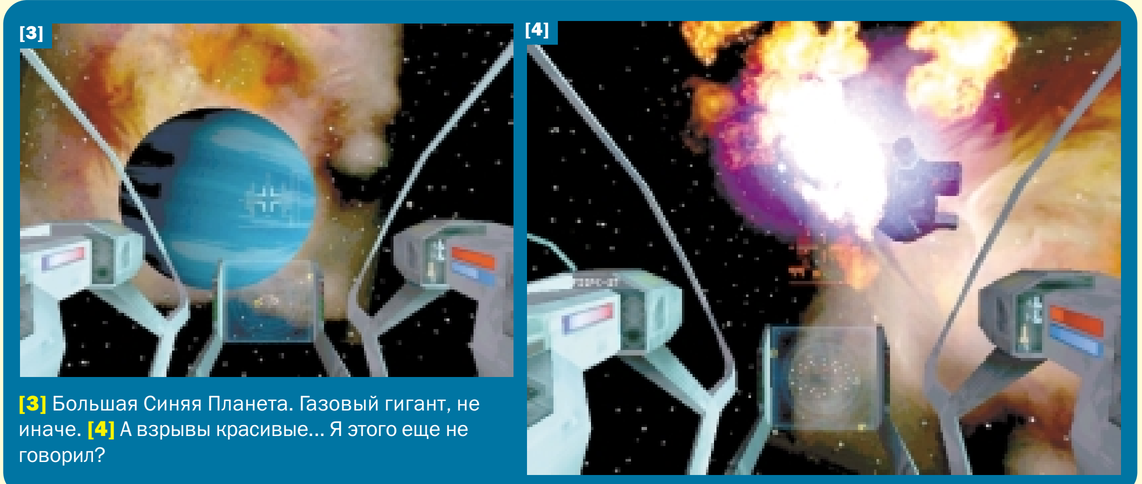
Остатки флота, в последней попытке остановить взбесившиеся механизмы, заманили корабли терраформеров во Врата. А затем Врата были взорваны. Еще на полтысячи лет люди оказались прикованными к Солнечной системе. Казалось – мечтам не суждено сбыться. Но вот – новое изобретение. X-prototype, корабль будущего, умеющий передвигаться со сверхсветовой скоростью. Новая надежда человечества.

Но во время испытаний все идет наперекосяк. Джампер выходит из строя, и Прототип вываливается в совершенно неизведанную область космоса – пред ясные очи изумленного Чужого-патрульного. Вы – пилот, вам и объясняться. Игра началась.

[1] Самая обычная Торговая Станция.
[2] Стыковка завершена.

Первые контакты

Ну кому понравится неизвестный корабль, сваливающийся прямо тебе на голову! Поначалу даже с расой



[3] Большая Синяя Планета. Газовый гигант, не иначе. [4] А взрывы красивые... Я этого еще не говорил?

практически любую цену на производимый продукт (но не стоит забывать о конкуренции) и ждать гостей. Много гостей – много денег. Проще не бывает.

Еще один момент. Для производства, скажем, Dream Factory требуется Energy Cells. Можно привозить их самому, но разумнее будет нанять грузовой корабль, оставить на ферме энное количество денег и определить закупочную цену. Пара кораблей для защиты от пиратов, и дело сделано. Производство зажило собственной жизнью. Залетайте на огонек и гребите "капусту" лопатой.

Сложно? Ни капли. Я, пробитый аркадник, для которого один ресурс в стратегиях – уже чересчур, разобрался со всем этим за считанные минуты. Простой интерфейс, грамотные подсказки плюс логичность всего происходящего – и в результате "забивание" денег доставляет почти такое же удовольствие, как наглядная демонстрация Gamma H. E. Plasma Thrower донельзя удивленным врагам.

Дать сдачи

Но, как было сказано выше, космос – очень неспокойное место. Бог с ними, с пиратами и отдельными недобитыми Xenon'ами, – на крайний случай существует местная полиция. На карте есть несколько секторов, полностью подчиненных Нехорошим Парням. Хотите зарулить? Набирайте компанию и наворачивайте свой корабль.

И если с "поддержкой" все ясно – нанял на работу и командуй сколько влезет, то про апгрейды корабля разговор особый. Вы можете улучшить ВСЕ. От и до, исключая разве что внешний вид Прототипа. Сначала покупается S.E.T.A. – ускоритель времени, дабы не тратить на перелеты долгие часы и не портить себе этим нервы. Потом идет несколько усовершенствований навигационной системы, стыковочный компьютер (впрочем, можно и без него, стыковка в X довольно проста) и прочие навороты. Улучшение движка, маневренности, возможность включать Turbo во время S.E.T.A.-перелета... Все, мирные прибамбасы закончились.

Оружие можно купить, а можно и произвести – как вам угодно. Пушки начинаются с Alpha Impulse Ray Emmiter, а заканчиваются ультимативной Gamma H.E.P.T. (см. выше по тексту). Ракет насчитывается около восьми видов – на любой извращенный вкус.

Teladi отношения будут не из лучших. Патрульный в недоумении, патрульный злится, патрульный начинает грубить. "Кто ты такой?" – "Я – пилот с Земли, номер такой-то, помогите, я заблудился!" – "Твой идентификационный номер ничего нам не говорит! Повторяю: КТО ТЫ ТАКОЙ?!"

Впрочем, Teladi – неплохая раса. После выяснения всех обстоятельств вашего появления в этой галактике на руки выдается небольшая сумма (100 кредиток, ей-богу, что-то до боли знакомое!), производится перепрограммирование основных систем – для того чтобы в будущем вы могли использовать всевозможную инопланетную технику, и на ваш кораблик вешается самый слабенький энергощит. На всякий случай.

Даже напоминание о том, что вернуть придется 3500, не омрачает установившихся дружеских отношений. Энергощит стоит не намного дешевле. Тем более что благородные Чужие не торопят с возвратом денег и в придачу ко всему дают небольшую зацепочку, как найти Землю. Что ж, теперь можно и попутешествовать.

Карта галактики поделена на сектора, каждый из которых контролируется одной расой. Для перелета между секторами служат Врата (опять? да куда же я попал?), и каких-либо накладных расходов (вроде горючего) не предвидится. Летай, сколько сможешь, человек. Летай, ПОКА сможешь...

Далеко не все расы настроены к вам так же дружелюбно, как Teladi. Иные обзывают религиозным фанатиком и гонят прочь, иные по умолчанию считают вас своим врагом. В некоторых секторах, чтобы просто пристыковаться к какой-нибудь станции, необходимо сначала уничтожить пару-тройку пиратских или Xenon'ских кораблей (враги всего живого, кстати, самая злобная и одновременно загадочная раса) – то ли показывая свою крутость, то ли выражая таким образом добрую волю.

Свобода действий

Но вы и не обязаны дружить со всеми. Да, никто не мешает купить у каждой расы по Полицейской лицензии и заняться наведением порядка во всей галактике. Звездный коп, защитник мирных торговцев и гроза пиратов. Никто не мешает, но... Кое-кто просто напрашивается. Пообщавшись с наглецами Split, которые обязаны вам полной зачисткой пары секторов от пиратов, однако же по-прежнему называют вас врагом, грубя при каждом удобном случае, возникает простое и наивное желание. Сколотить небольшой флот, прилететь в гости и поставить зарвавшуюся расу на место.

Самое интересное, что это возможно. Но сначала придется немного позаниматься древнейшей из профессией. Что? Упаси господь. Всего лишь торговлей.

Двигатель прогресса

Хорошо это или плохо, но в X – Beyond the Frontier торговать надо. Причем долго, много и со вкусом. Мечта любого честолюбивого пилота – основать собственную империю. Либо военную, либо финансовую – это уж как получится. Но торговцы могут обходиться без ненормированного применения силы, а вот вояки без денег – никуда. Поэтому готовьтесь перевозить цветочки, еду, космических мух и планктон. Ненавидите спекулянтов? Играйте в Wing Commander. Здесь вы себе точно не понравитесь.

Радует, что в игре сделано все, чтобы разнообразить процесс торговли. От челночных рейсов "Цветочная ферма – Завод по производству масла – Торговый центр" (а в одном секторе находится от 10 до 20 различных станций) и экспериментов по расширению грузового отсека довольно быстро переходишь к СВОИМ фермам и СВОИМ заводам. Постройка простейшего Solo Power Plant стоит жалких 7200 плюс 500 за перевозку. Можете установить

[5] Сюрреализм налицо. **[6]** Странная они раса, эти Borons. И архитектурка еще та.

Мощность энергощитов варьируется от 1 до 125 мегаватт, причем установить можно две штуки. Цена соответствующая.

Здесь, к слову, кроется один из основных недостатков “Икса”. Видите ли, нет никакой сбалансированности между оружием и защитой. Если у вас стоит “сдвоенная гамма-пукалка” общей мощностью в 6 мегаватт, а враг попадается хоть и из тупых, забывших Главное Хорнетовское Правило – Watch your six, но с щитом хотя бы в 25 MW, – пиши пропало. Энергия таких девайсов восстанавливается очень быстро, так что завалить парня невозможно в принципе. Разве что потратив на него весь день. Это нехорошо, хотя и терпимо.

А вот AI неплох. Да, иногда даже Xenon’ы услужливо подставляют свой зад под ваши выстрелы. Но! Как только вы увлеченно начинаете всаживать в чужака разряд за разрядом, два-три его товарища как-то незаметно оказываются рядом и тоже вступают в потасовку. Всем скопом, но довольно эффективно. А корабли, имеющие более крутой энергощит, так и норовят пойти на таран. Кто выживает после такого столкновения – догадывайтесь сами. Звучит грустная музыка, добро пожаловать в главное меню.

Вид из кабины

Графику я оставил напоследок. Почему – надеюсь, понятно. В ту же “Элиту” играли не за красивые глазки (были игрушки и посимпатичнее, и побыстрее), но за идею. В X – Beyond the Frontier можно играть и за то, и за это. Скриншоты говорят сами за себя, но без похвалы ребята из Egosoft, конечно, не останутся.

Во-первых, очень приятный трехмерный кокпит, умильно вытягивающийся при включении Turbo и меняющий свою окраску в зависимости от цвета то ли планеты, то ли звезды, рядом с которыми вы пролетаете. Во-вторых, все те же планеты абсолютно объемны и даже крутятся вокруг своей оси, как и положено. В-третьих, красивые цветные туманности и яркие, сочные взрывы. Немного удручает полное отсутствие осколков даже от крупных объектов, но право же – какая мелочь...

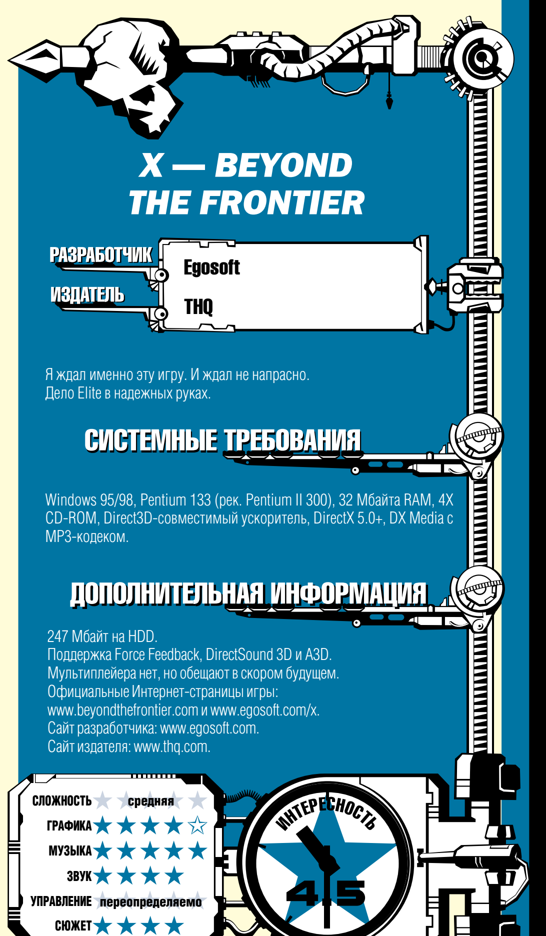
Наконец, порадовал дизайн кораблей (а их много) и станций (тоже куча). У каждой расы он оригинален и неповторим – не только снаружи, но и внутри. Кто-то определяется на строгие формы, кто-то обожает щупальцеподобные строения. Но глаза это разнообразие воспринимают на ура.

Финишируем

Что забыл? Сущие пустяки. Завораживающая музыка а-ля Jean-Michel Jarre и приятный голос бортового компьютера. Первая бесподобно поддерживает атмосферу игры, второй – умудряется не капать на мозги, в сотый раз повторяя “Target locked”. Остальные звуки тоже хороши, хоть на эталон и не годятся.

Признаюсь: очень непривычно писать рецензию на игру, которую... не осилил и на одну десятую. Перечитав текст, я заметил, что самые употребляемые в нем слова – производные от “можете”. В этом вся соль. Вы можете очень и очень многое – это слишком глобальная вещь, чтобы пройти ее за недельку-другую и успокоиться.

Один мой знакомый в разговоре об X – Beyond the Frontier сказал: “У нее есть сюжет? Какой ужас. Вот в “Элите”...” Другой... незнакомый, но, судя по всему, грамотный человек с зарубежного игрового сайта написал примерно следующее: “Да, в игре есть конечная цель, но по пути к ней можно увидеть столько интересного, что Земля может и подождать”. Вот с ним я, пожалуй, соглашусь. EXE

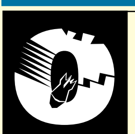


СНИМАЙ ШИНЕЛЬ

ARMORED FIST 3

• Андрей Ламтюгов •

Уж сколько раз твержили миру, что бездумное клонирование & тиражирование, самого себя — в особенности, до добра не доводит. И всё без толку. Впрочем, казалось, что на продукты NovaLogic это не распространяется — они всегда были симпатичными. Хотя бы внешне.



Однако всему есть предел. В том числе и человеческому терпению. Хотя бы моему. Когда выяснилось, что Armored Fist 3 отличается от Armored Fist 2 только порядковым номером (да, преувеличение, но очень и очень небольшое), это самое терпение благополучно кончилось.

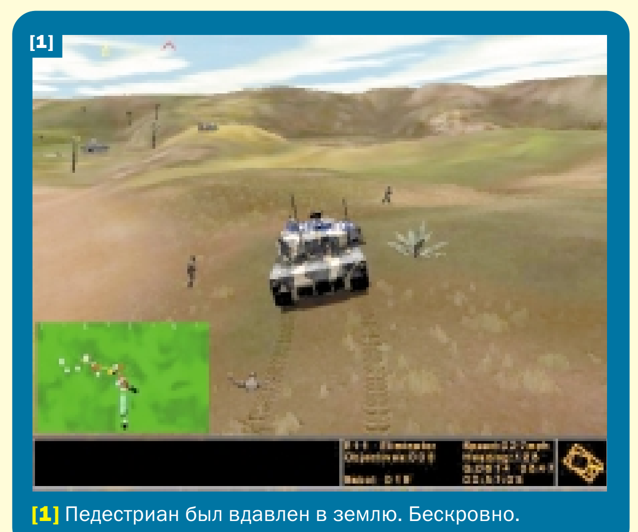
А что в таких случаях делает наш брат рецензент? Правильно, давит.

Будем давить.

Медленно и печально

Это относится к графике. Напрашивается довольно неприятный вывод: engine VoxelSpace является тупиковой ветвью эволюции. Во-первых, он в силу своей природы не взаимодействует с 3D-ускорителями. Во-вторых, обладает таким парадоксальным качеством: увеличение разрешения ухудшает картинку — воксели становятся заметней.

Первый тревожный звоночек раздался, когда вышел Comanche 3 Gold: во-первых, он уже оказался хуже некоторых игр с нормальной полигонной графикой, использующей 3D-ускорители, а во-вторых, доступное разрешение 800x600 не привнесло абсолютно никаких положительных изменений. Это было примерно год назад. С тех пор сменилось два поколения акселераторов, их использование стало обязательным, а создаваемые ими видеоэффекты достигли очень приличного уровня.



[1] Педестриан был вдавлен в землю. Бескровно.

Этот сигнал был проигнорирован. И вот результат. Armored Fist 3 по графике почти ничем не отличается от AF2 и очень сильно отстает от современных стандартов, максимальное разрешение — 640x480, и нельзя сказать, что графика "летает" на Pentium II. О многом говорит уже трогательное предупреждение при инсталляции: "Требуется DirectX версии 3.0 или выше".

Есть ли в графике AF3 удачные моменты, удачные даже по нынешним меркам? Да, есть. Но 99% "этих удач" уже были в AF2 — именно из-за них в 1997 году AF2 получил "Наш выбор".

А вообще — что-то новое там есть? Да как сказать... Вот взять, к примеру, тех самых человечков, о которых столько говорилось в перечне "фич". Я так и не видел Delta Force, не по моей это части, но в AF3 человечки такие же неудавшиеся, как и все остальное.

Сделаем глубокий вдох, сосчитаем до десяти и скажем наконец вещь, которая, казалось бы, никогда не будет относиться к продуктам NovaLogic:

Графика ОМЕРЗИТЕЛЬНА в силу своей УСТАРЕЛОСТИ.

Но не все так просто. Во-первых, кроме злополучного VoxelSpace AF3 обладает рядом других уникальных особенностей. Во-вторых... в-третьих... И, наконец, в-последних (и это главное), мы имеем дело со знакомым явлением. Вот так и вымерли динозавры.

Прошел, не прошел...

Организация всего этого дела находится на уровне оригинального AF. Жестко заданные миссии, которые можно проходить либо в режиме кампании (то есть одну за другой), либо так, как больше нравится. Есть, впрочем, и "секретные миссии".

Цели в них точно такие же, как и во всех остальных играх NovaLogic. Некий счетчик, который нужно обнулить, используя пушку и пулеметы. Противник имеет четырех-пятикратное численное преимущество. Опять же, в полном соответствии с традициями. Периодически попадаются миссии типа "зубодробительно-непроходимая". Тоже знакомое явление.

Новости с поля боя

Есть еще один момент. Понятно, что слово "NovaLogic" применительно к реализму симулятора говорит очень о многом. Как очень о многом применительно к уровню кинофильма говорит слово "индийский". А потому и "Команчи", и "Лайтнинги" существовали, не пересекаясь с такими вещами, как "Лонгбоу" и F-22 ADF. Но в случае с AF3 что-то неуловимо изменилось. Он явно собирается претендовать на что-то серьезное. Лично мне

кажется, что авторов этого дела глубоко перепахал майкропрозовский M1 Tank Platoon II. Кое-какие намеки явно прослеживаются. Разумеется, в сильно окарикатуренном виде. Начиная уже с intro – оно почти такое же, как в M1TP2. Только хуже. А там еще есть "Записная книжка танкиста" – записаны в ней те же вещи, о которых рассказывают в учебных центрах MicroProse. Только смотрится это, опять же, куда более уныло. И апофеозом этого выглядит командирский пулемет. В точности, как у MicroProse. Но нарисовано заметно... правильно, хуже.

Кое-что в gameplay действительно переменилось. Не очень сильно.

Пехота, хотя и обладает в некоторых случаях противотанковыми ракетами, особой роли не играет. Как правило, если "Абрамс" настигает пехотинцев, начинается "Кармагеддон" в чистом виде. Это вызвано, во-первых, тем, что стрелять по ним из пулеметов дико неудобно, а во-вторых, танк всегда добивается своего – здесь педестрианы мечутся гораздо менее осмысленно.

От "Брэдли", которая также вооружена ракетами "Тоу", толк может быть, но весьма ограниченный. Юниты, в силу убогости AI, слишком легко подставляются под огонь.

Как выполнено все остальное – см. вторую часть игры. Езда по ландшафту, напоминающему поверхность человеческого мозга, перемежающаяся стрельбой (такой ландшафт – еще одна визитная карточка NovaLogic).

Здесь мы в первый раз поставим вопрос, который потом будет возникать многократно. Стоило ли городить огород с БМП, человечками, боевыми порядками и прочими реалистичными примочками, если из-за аркадности процесса этим нельзя нормально воспользоваться – так, как это делается в реалистичном симуляторе, не говоря уже о настоящем сражении?

Герой

Эта главка посвящена непосредственно "Абрамсу". Опять же, мы имеем дело с NovaLogic, а потому я не стану погружаться в рассуждения о нюансах работы лазерного дальномера, пробивных качествах различных боеприпасов (и наших, и вражеских), подвижности на том или ином типе грунта и прочего.

Поговорим о простых вещах. Например, о том, как подкалиберные снаряды рикошетят от кактусов (причем последние явно не испытывают от этого каких-либо неудобств). Как те же снаряды временами пробивают БМП лишь при выстреле в упор. Как от очереди из крупнокалиберного пулемета рушится каменный дом. Да что там крупнокалиберного, хватит и 7,62, было бы желание. Как "Абрамс" не может своротить собой хижину где-то в Сомали. Как работает армейская авиация. (При взгляде на эту картину в моей опечаленной голове родилась фраза, за которую меня, может, причислят к великим игровым писателям земли русской (ВИПЗР): "Тандерболты" мельтешили в воздухе, подобно мошкаре". Они, бедолаги, не вооружены ничем, кроме пушки, направленной вниз под углом 45 градусов к фюзеляжу. А потому и кружат бестолково над скоплением целей. И дохнут, как та же мошкара, – танки стреляют по ним из пушек. Судьба "Апачей" аналогична, даром что у них все же есть ракеты.)

Главный прикол, конечно, это то, как эта железяка носится. С разгону "Абрамс" может взобраться практически на вертикальную стену. Что и делает. С тараканьей ловкостью.

Управление. Хуже всего дело обстоит со стрельбой вручную. Тут надо сделать несколько пояснений.

Когда вы занимаете место командира, то все более-менее в порядке и даже похоже на правду. Enter'ом перебираете цели, наводчик наводит... ба-бах! – и готово. Промахов почти не бывает.

А на месте наводчика? Если отключить "легкий захват цели" (кстати, танк не самолет, тут компьютеры сами ничего не сопровождают)?

Проблема в том, что этот самый Enter не всегда работает, даже если цель ясно различима. Особенно при стрельбе с позиций hull-down (тогда, когда из-за укрытия торчит только ваша башня).

В нормальных симах мы направляем прицел куда надо, жмем на клавишу лазерного дальномера (это действие обозначается английским танковым глаголом "lase"), поправки в направление ствола вводятся автоматически – и всё. Здесь ничего такого нет. Впрочем, и ладно, все равно реалистичность баллистики никакая, целься, хоть глядя через дуло. Но этот чертов прицел движется дикими рывками. Что только ни применяй – хоть серые со стрелочками, хоть джойстик. Целиться очень тяжело. И, кстати, в AF2 такого не было.

Куда ни глянь, везде паскудство.

[2] Старый добрый и никому не нужный механик-водитель.

Ну ладно...

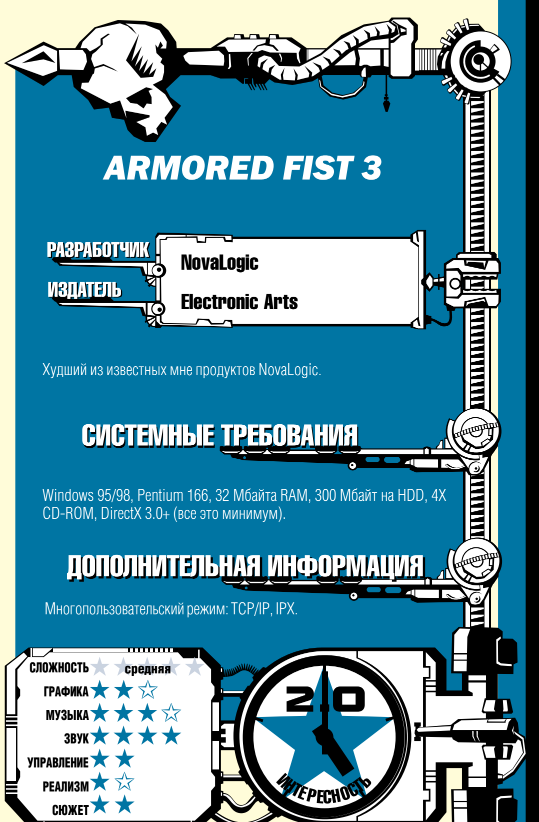
Одним словом, все это очень грустно. Особенно, как вспомнишь изумительные по красоте Comanche 3 и Armored Fist 2. Все. Снимай шинель, Хорнет, пошли домой.

А тут еще это стремление изобразить что-то серьезное. Лучше бы они этого не делали, честное слово. С такими замашками AF3 превращается в злую пародию на все продукты NovaLogic сразу и в беспомощную пародию на M1TP2.

И чисто по-человечески интересно, что скажут коллеги из раздела Action о Delta Force 2. С моей же стороны вывод будет кратким. Я видел все игры NovaLogic, кроме упомянутого сериала Delta Force. Так вот, если абстрагироваться от оригинального Armored Fist (он просто оказался неудачным экспериментом с первой версией VoxelSpace; это понятно, поскольку VS великолепно проявил себя в первом "Команче", и, конечно, сразу возникло желание опробовать его в чем-нибудь еще), Armored Fist 3 – это худшая вещь, которую NovaLogic создала за все время своего существования.

Грустно.

EXE



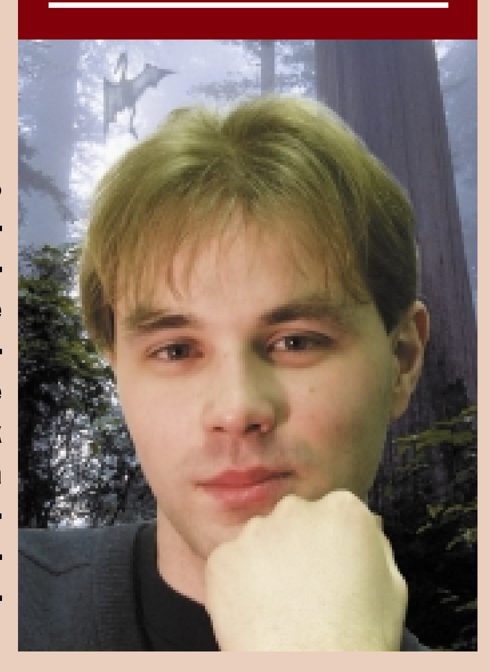
R P

ПЕРЕНОС МАТЕРИИ

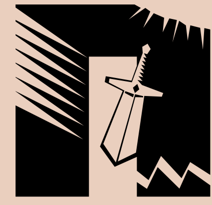
ЛИЧНОЕ ДЕЛО

АЛЕКСАНДРА ВЕРШИНИНА

Оцифруйте мне развлечения



Иногда ужасно весело оказывать помощь утопающим. Уже протягиваешь ему руку в надежде в самый последний момент убрать ее с демонической улыбкой на устах, как несчастный корчит тебе страшную рожу, показывает язык и собственноручно топится на глазах у разочарованного спасателя. Обидно, верно? Это называется "непредвиденные обстоятельства".



римерно таким же способом я давно мечтал подпортить жизнь своему коллеге и левому экзе-титану Ол. Мих. Хажинскому. Дело в том, что, потеряв пару чудесных летних месяцев благодаря игре, более известной в народе как NeverQuest, или EverCrack (имеется в виду белый порошочек, а не процесс взлома программного кода; чуете, почти Маяковский!), я решил сбагрить ее ОМХ. Официальное прикрытие было очень простое: мол, напишем вместе колонку о проблемах реальности и виртуальности. На самом же деле мне ужасно хотелось подсадить на эту гадость хотя бы редактора стратегического отдела, всегда вопившего о вреде компьютерных развлечений. Собственно, лучшей кандидатуры не наблюдалось.

Что, вы думаете, произошло? Этот негодяй взял коробку и протянул время, пока не закончились деньги на EQ-счете! Оправдываясь конфликтом с новенькой TNT2-видеокартой, бессовестный ОМХ не только не подсел на EverQuest, но и нашел себе его материальный заменитель (!!!). А именно набор солдатиков Warhammer 40000. Мало того, что мы, как полные психи, склеивали эти пластмассовые чудовища – на идею настольной игры подсел и наш дизигнер Денисий Гусаков. Последний выпросил у ББ коробку с недавно вышедшим компьютерным релизом Warhammer 40K и теперь, видимо, с радостными воплями и безумным огнем в глазах активно смешивает реальность и виртуальность.

Хотя мои планы потерпели сокрушительное фиаско, ситуация все-таки принесла определенную пользу. Лично я еще раз убедился, что для меня настольные и компьютерные игры – вещи совершенно разные по своей сути. И смешивать, переносить проект из одной ипостаси в другую, при этом сохраняя его очарование, очень непросто. Так, потрясающе удачные на экране компьютера Wing Commander и Mortal Kombat получились достаточно слабенько в качестве кинопроектов. И наоборот. Тот же ОМХ обидел как мог тот же Warhammer 40000 от SSI, но не устоял перед очарованием коробки с красивыми пластиковыми солдатиками и толстой книжки с правилами.

Что еще раз доказывает необходимость корректировать правила и атмосферу игры при трансляции, скажем, из настольной в компьютерную ипостась. Компьютерная игра должна обладать совсем иными достоинствами: помимо правил приходится создавать целый мир: ландшафт, изображения героев и монстров, анимацию, звук и музыку. Акценты смещаются, внешняя оболочка становится не менее важной, чем содержание. Не потому ли компьютерные RPG так долго обладали очень отсталой графикой по сравнению с action или симуляторными проектами? Зато если графика все-таки устра-

ивает подавляющее большинство, хардкорные ролевики начинают жаловаться на недостатки в трансляции правил. Так было даже в последней, предельно "честной" РПГ Baldur's Gate от BioWare. Авторов претензии не смущают, они решили идти до конца. Сейчас BioWare занята беспрецедентным (текстовые MUD'ы не в счет) занятием: пытается перенести в виртуальный мир пост DM. Амбициозный проект называется Neverwinter Nights, как уже сообщалось в Game-информбюро пару номеров назад.

Ночи напролет

Идея предложить игрокам самим заниматься созданием уровней отнюдь не нова. Одно время даже гонки "Формулы-1" поставлялись в комплекте с редактором трасс. Что касается ролевых игр, существовали даже специальные редакторские релизы AD&D-игр, где готовых уровней и сюжетной линии не существовало вовсе. Зато любой желающий мог за пару часов изготовить сносный уровень-подземелье, расставить монстров, ловушки и бонусы, а затем побродить по свежеиспеченному dungeon'у с небольшой партией героев. Возможность была, но слишком немногие прельщались перспективой заниматься дизайном игры – эту работу принято доверять разработчикам проекта. BioWare решила воспользоваться опытом предыдущих поколений и несколько изменила формулу. В Neverwinter Nights вы будете иметь возможность собирать по кусочкам собственные уникальные этапы. Но к этой тяжелой участи вас собираются подготавливать постепенно. Сначала побудьте Dungeon Master'ом. Это действительно весело!

В принципе, любой готовый модуль вполне способен прожить без DM. Если скрипты NPC хороши, монстры удачно расставлены и их сила правильно сбалансирована, постороннее вмешательство в приключения группы героев может и не понадобиться. Хотя... Вошедший в модуль NWN с доступом DM получает гораздо большие возможности для безнаказанного веселья. Чудесный шанс помучить искателей приключений!

Во власти DM будет в реальном времени расставлять монстров и сокровища, на лету корректировать силу атакующего игроков неприятеля. DM получит сходный со стандартным игровой интерфейс, похожий на квестовые образцы от LucasArts. При манипуляции мышью вокруг каждого объекта в Neverwinter Nights возникает круглое меню с перечнем возможных действий над ним. Так вот, таким же способом у DM игры возникают готовые к выгулу монстры. Один клик – и перед партией нарождается очередное препятствие. С похожей легкостью местный начальник сможет оперировать даже звуками. Если вы смотрели недавний хит Blair Witch Project, то знаете, как можно напугать человека обычным треском веток в темноте.

Маска, я тебя боюсь

На следующем этапе издевательств DM начнет вселяться в окрестных монстров и NPC. Точнее, существуют два варианта глумления: взять монстра под контроль и персонифицировать его. В первом случае DM просто играет приглянувшимся NPC, что неизбежно приводит к достаточно неожиданным результатам. С каких это пор орки, вместо того чтобы атаковать, травят анекдоты? Или почему прежде тупые гоблины теперь мастерски пользуются только луками, ловко избегая ближнего боя? Если Dungeon Master будет осмотрителен, партия подопечных игроков очень скоро запутается – где настоящие монстры и NPC, а где взятые под контроль. Общаясь напрямую с игроками, DM сможет спускать особо бестолковым индивидуумам подсказки или просто морочить людям голову в свое удовольствие. Впрочем, постоянно контролировать монстра необязательно. Можно изощриться и на лету, прямо под носом у героев изменить физические характеристики NPC (!). Огры вдруг становятся подозрительно проворными, а хилые гнолли начинают проламывать головы игрокам в один присест. Тоже приятная неожиданность.

Но главное – не напороться на шутника DM, любящего персонификации. Этот просто принимает обличье любого монстра или NPC в модуле, но оставляет свои практически безграничные возможности полубога. Когда обычная крыска забросает шестерку паладинов fireball'ами, а потом прочтет лекцию о защите животных, знайте – это был DM во плоти. Три раза "Ку", господа трупы!

Последняя капля – несколько Dungeon Master'ов в одном модуле. BioWare не позволяет "начальникам" пользоваться многооконной системой, так что DM находится только в одном месте в единицу времени. Сие ограничение может быть с успехом компенсировано подключением сразу нескольких DM с помощью удаленного доступа. По-видимому, здесь начинается настоящая вакханалия, так как бессмертные DM смогут устраивать целые театральные представления (включая Celebrity Deathmatch, то есть бои между собой) для затравленных членов партий. Пофантазировать об открывающихся просторах для шалостей я предлагаю вам самостоятельно.

Играя бога

С должностью распорядителя подземелий связано большинство административных проблем. Так, DM имеют возможность договариваться между собой для объединения модулей в связанный порталами мир. Для всех входящих на подконтрольный сервер сразу предлагается свод правил: включен ли PK switch, возрождается ли игрок в случае смерти автоматически или его придется тащить в ближайший храм на своем горбу коллегам (третий вариант более жесток – перманентная смерть!). DM, по своему желанию, может разрешить использование "неофициальных" персонажей, копии которых хранятся на компьютерах пользователей, а значит, могут оказаться слегка подломанными. С другой стороны, особый фильтр поможет отсеивать слишком могучие для простого смертного персонажи и брать только сертифицированные онлайновой BioWare-службой экземпляры. Последние стопроцентно благонадежны, ведь их файлы хранятся на NeverWinterNights.net (TM). Точно таким же образом контролируется содержимое inventory желающих поиграть в вашем модуле. Каждый DM имеет инструменты для изготовления любых магических предметов, равно как и фильтры для отсеивания вещей, не вписывающихся в конкретный уровень/этап. И последнее: если DM вдруг вылетает из модуля по каким-то причинам, игроки даже не заметят особых изменений. Компьютер мгновенно перехватывает контроль – разве что монстры перестанут приставать к героям с просьбами поделиться табачком.

Неплохие перспективы, не так ли? Будем надеяться, что у BioWare получится воплотить в жизнь хотя бы половину радужных обещаний. Ну а если вы всерьез увлеклись идеей только что изложенного, значит – дела плохи. Сначала DM в Neverwinter Nights, затем известный дизайнер модулей, изготовитель деревянных мечей, участник фехтовальных поединков, обладатель +2 Charisma-плаща, почетный друид... И человек потерян для общества. Может, лучше остановиться на стадии пластмассовых солдатиков?

[1] Выглядит, словно хорошая работа архитектора в CAD'е. Идиллия, которая может стать реальностью? **[2]** Вот с такими крошками придется сражаться в реальном времени. Я о пауке, разумеется. **[3]** В омут, с головой. И пусть Dungeon Master вылавливает как хочет!

Однажды мне посчастливилось путешествовать по Польше на автомобиле. Хорошая страна, ровные дороги. Но лишь одна вещь беспокоит меня до сих пор — что такое “выпадки”? Сей модный термин был обнаружен на диковинных дорожных знаках с изображением вяло выпадающего откуда-то человека. Надпись гласила: “Осторожно, выпадки!”

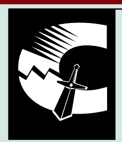
ОСЕННИЕ ВЫПАДКИ

• Александр Вершинин •

ODIUM

(В ЕВРОПЕ — GORKY 17)

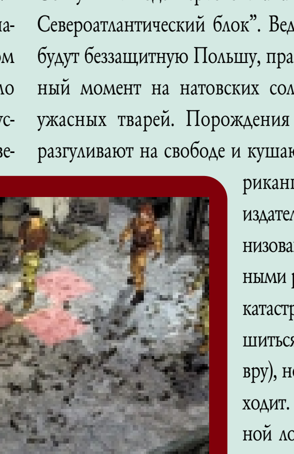
Разработчик	**Metropolis**
Издатель	**Monolith/TopWare** (в России “1C”/Snowball)
Официальная дата релиза	**2 ноября 1999 г.**
Размер демо-версии	**Около 80 Мбайт**
Официальная Интернет-страница	**www.gorky17.com**
Системные требования	**Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта RAM, DirectX 6.0.**
Дополнительная информация	**3D-акселератор не требуется, но очень рекомендуется — “для улучшения и ускорения”.**



С тех пор добрая страна Польша и ее благожелательные обитатели неизменно ассоциируются исключительно с занимательным термином от польского гибэдэдэ. Так вот, только что появившаяся демонстрационная версия польской ролевой игры Odium (это американское название, европейское носит имя Gorky 17, а “наша” локализация от “1C”/Snowball, соответственно, “Горький-17”) целиком и полностью заслуживает вышеуказанный почетный титул.

Трое в лодке

Если вам когда-либо доводилось читать новости от экзешного информбюро, вспомнить предысторию Odium будет не очень сложно. Странные события разворачиваются в оставленном после поднятия “железного занавеса” секретном военном городе Горький-17. Мало того, что эти дрянные русские, уходя из Польши (вероятно, город все-таки там, хотя точное расположение проклятого места в явном виде так и не указывается*), смачно разбомбили собственное детище – они еще и оставили там законопаченную секретную лабораторию неизвестного назначения! Далее цитирую официальный сайт игры: “Международные войска НАТО вошли в Gorky 17 в ходе первого этапа вступления Польши в Североатлантический блок”. Ведь большие дяди не забудут беззащитную Польшу, правда? В этот торжественный момент на натовских солдат налетает эскадрон ужасных тварей. Порождения этих гадких русских разгуливают на свободе и кушают самих поляков, американцев, немцев и прочих издателей игры Odium! Организованная этими отвратительными русскими биологическая катастрофа уже готова обрушиться на весь мир (отчаянно вру), но помощь все-таки приходит. На небольшой надувной лодке приплывают невыразительный канадец, бесконечно наглый поляк-русофоб и эрудированный, но страдающий от своего жуткого английского француз**.



[1] Торжественное прибытие. Где же польские девушки с хлебом-солью? [2] С маткой приходится вести себя осторожно. Сначала прикончить ее, и лишь потом заняться детишками. Но ни в коем случае не наоборот.

Далее следует беззастенчивое подражание Джерому

* Все точки над “i” будут расставлены в русской версии игры: Россия с Польшей “обмениваются” территориями, и злополучный 17-й Пешков достается Польше. С чем мы ее и поздравляем.

** О, на этом месте всплывает презабавная деталь! Как сообщил нам большой поклонник Game.EXE и, одновременно, руководитель фирмы-локализатора Snowball г-н Климов С., “наши” трое-в-лодке, с точки зрения “пятого пункта” (ведь это так важно, друзья!), будут состоять из русского, кагэбэшника Селиванова (нам все же кажется, что корень “селиф” в фамилии парня указывает на некоторые эрзя-мордовские корни... стало быть, называть его “русским” было бы не совсем верным...), украинца, кагэбэшника же (но уже украинского), лингвиста Ковриги (разумеется, Тараса) и эстонца, следователя Хаахти, который... да, правильно, страшно мучается из-за своего акцента (конечно же, эстонского). При этом заметим, что ребята представляют наше доблестное российское Министерство по чрезвычайным ситуациям имени Героя России Сергея Кожугетовича Шойгу. Вопросы “что делают в РОССИЙСКОМ режимном министерстве граждане других государств с такими экзотическими для ведомства профессиями?” и “неужели бравый кагэбэшник Селиванов, прошедший огонь, воду и медные трубы, равно как и г-н Хаахти, а также те г-да из НАТО, на спасение которых снаряжена экспедиция МЧС, не знают английского и им нужен специальный “лингвист”?” отметем как не существенные, ибо перед нами обычная скороспелая клюква.

Клапке Джерому. Трое высаживаются на берег и затевают шумную перепалку на тему "а что это мы здесь делаем". Любой уважающий себя монстр, а уж РУССКИЙ особенно, уже давно пообедал бы тремя откормленными клоунами, но, к сожалению, это невозможно. Враги невидимы на основной карте, а битвы активируются вне зависимости от желания игрока простой активацией триггера. Изометрический вид, pre-rendered background, весьма симпатичные (временами) полигональные модели героев и монстров. Познакомьтесь с очередным рецептом питательной ролевой смеси.

Смешать, но не взбалтывать

Галинабланкабульбуль, то есть ничего из ряда вон, никаких революций. Как признаются сами авторы игры (в рекламных описаниях Odium), они здорово метались между японской и американо-европейской моделями построения RPG. Что заметно – уже (или даже, как угодно) по "деме".

Ходить по манной каше смоделированных в 3D Studio ландшафтов не доставляет ровным счетом никакого удовольствия. Быть может, в каком-нибудь AutoCAD'е подобные построения смотрятся весьма неплохо, но они совершенно не годятся для использования в играх. Вы просто не можете понять куда идти! Героям доступны лишь тонкие кишки-тропы, скрытые за отвлекающими внимание нагромождениями постапокалипсического хлама. Разработчикам даже приходится искусственно увеличивать в размере и подсвечивать валяющиеся на земле предметы – чтобы игрок смог разглядеть важную для прохождения чудовищных 3D-катакомб вещь. Два балла с плюсом дизайнерам и столько же счастья художникам. Минуя стадию ненависти, переходим прямиком к ужасному кровавому порицанию.

В путешествии по славному городу Горький-17 советуется постоянно обращаться к незаменимому онлайновому путеводителю, расположенному по адресу www.gorky17.com. Вот пример достаточно близкого к тексту Features перевода: "...мы не только отводим игроку активную роль, но даже позволяем оказывать влияние на ход развития сюжета!" Судя по "деме", в Odium вы сможете сами выбирать куда именно направится партия коммандос, а значит, в известной мере влиять на очередность прохождения битв. Секрет заключается в удивительной, железобетонной линейности игры. Все – от диалогов с персонажами до очередности появления монстров во время баталий – четко фиксировано и обжалованию не подлежит. Орднунг есть основа арийской расы! Само собой, места переключения в боевой "движок" тоже надежно прибиты к полу длинными трехгранными триггерами 20-го номера.

И дольше века длится бой

Наконец, кое-что оригинальное. Пусть каждое сражение протекает по заранее разработанному плану: новые монстры появляются на поле боя только в случае смерти их конкретных коллег, определенное оружие применяется в прямой зависимости от уровня health. Ничего, что все прописано – зато вы твердо знаете правила игры. А значит, можете делать собственные ходы, продумывая их на несколько шагов вперед. Ведь реакция врага известна! Высокие двуногие "жирафы" используют свой пулемет только тогда, когда здоровье ниже половины. Безразмерная "матка" отвешивает оплеухи именно тому бойцу, который осмелился убить ее чадо на глазах у любящей мамаши.

[3] Эти жирафы с пулеметами хорошо смотрелись бы при входе в любое казино или клуб. Какой фэйс-контроль!

Обе стороны совершают ходы по очереди, причем вы сможете переставлять своих бравых воинов в любом порядке, как в X-COM. Перемещение и использование любых предметов, включая оружие или медикаменты, черпают action points из разных пулов. Таким образом, вы можете сделать несколько шагов, выстрелить и успеть отойти назад. Донельзя примитивно, но работает – особенно в условиях "демы" Odium, где запасных патронов к оружию не выдается в принципе и под конец приходится опускаться до рукоприкладства, совершенствуясь во владении бейсбольной битой, топором и ножом.

Не заглядывая в описание к игре, довольно сложно понять, как работают и на что влияют некоторые параметры системы характеристик героев. "Меткость" вопросов не вызывает, но вот "спокойствие"... Чем больше calmness, целее памперс? Изменение остальных характеристик путем начисления призовых очков при получении персонажем следующего уровня также не вызывает особо буйной радости у подопытных кроликов. Собственно, им показательно начхать. Зато особая система опыта обращения с каждым конкретным видом оружия (кстати, веселая идея!) вполне жизнеспособна. Герой рубит монстров топором, добывает особые XP-очки пользования именно инструментом Родиона Романыча, и в следующий раз мутировавшая старушка получает еще больнее.

Так держать! Вот если бы еще разрешили спасаться во время боя и отменили гнусную практику закруглять всю игру со смертью одного из членов партии. Но, по-видимому, перед нами результаты той самой твердолобой политики фиксированных диалогов. А вдруг после сражения данный конкретный герой должен толкнуть пламенную речь на три экрана? Значит, убивать его никак нельзя. Налицо гнилой элемент непредсказуемости – сие зло необходимо искоренять немедленно и с холодным сердцем. Не сохранили жизнь дряхлому русскому старичку, который только что, без всякого вашего согласия примкнул к партии? Начинайте заново, пионер. Ах, забыли записаться! Ваши траблы. Извиняйте.

И прочие квестологичности

Согласно обещаниям авторов, в Odium легко обнаружить легкие квестово-приключенческие моменты. Большая их часть заключается в подборе валяющихся на видных местах вещей, вскрытии сундуков, а также активном использовании правой мышиной кнопки на все, что попадается под курсор. В волшебный квестовый момент, когда под стрелкой промелькнет правильная область экрана и раздастся гулкий удар по правой кнопке, перед вашими глазами появится замечательное диалоговое окно. Это ключ к дальнейшему прохождению игры. Если вы видите лишь бодрую надпись "Okay", продолжайте собирать предметы. Как только нужный объект окажется в вашем inventory, квестово-приключенческое меню имени правой кнопки немедленно предложит использовать находку в заранее оговоренных целях. Типичный триумф разума.

Кажется, все. "Дема" совсем небольшая, но смогла вместить в себя столько замечательных, достойных упоминания моментов. Волей-неволей приходится с нетерпением ожидать релиза. Вот где настоящее раздолье, коллеги.

P.S. Сей "Первый взгляд", если вы еще не поняли, был брошен на нетронутую заботливыми отечественными толмачами американскую версию игры. EXE

Microsoft долго обещала, и вот ее угрозы воплотились в жизнь. Не будучи альтруистичной по своей сути, компания просто не могла стоять в стороне и наблюдать, как EA и Sony гребут деньги сейфами с помощью своих бесхитростных онлайновых RPG Ultima Online и Everquest (соответственно). Наконец, Asheron's Call от подписанной дядями из MS Turbine Software торжественно вошла во вторую, заключительную часть бета-тестирования.

МЕЛКОМЯГКИЙ ЗОВ

• Александр Вершинин •

ASHERON'S CALL

(БЕТА-ВЕРСИЯ)

Разработчик	Turbine
Издатель	Microsoft
Официальная дата релиза	Ноябрь 1999 г.
Размер бета-версии	Около 58 Мбайт.
Официальная Интернет-страница	www.zone.com/asheronscall
Системные требования	Windows 95/98/NT, Pentium 166, 32 Мбайта RAM, 150 Мбайт на HDD, SVGA (1 Мбайт), DirectX 6.1.
Дополнительная информация	Игрок должен быть клиентом MS Gaming Zone.

В качестве королевского жеста MS предложила практически всем желающим заняться тестированием AC на прочность. Народу набралось... не очень много. На паре действующих серверов можно обнаружить максимум полторы тысячи человек в пиковые часы. В чем проблема? Полагаю, в прямо-таки интуитивной способности Microsoft делать не цепляющие за душу игры.

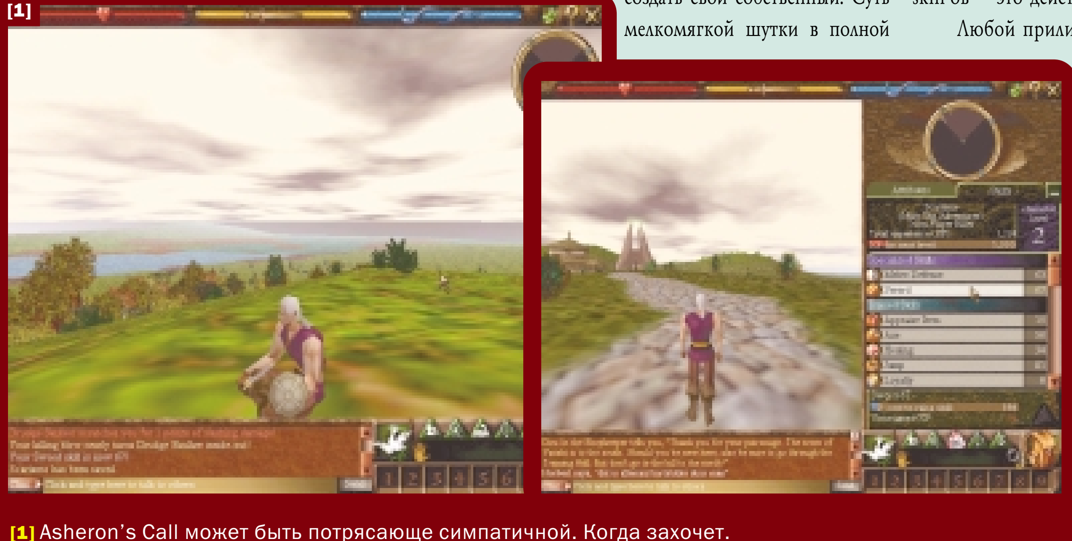
Белеет парус одинокий

Больше всего Asheron's Call похожа на гиперпопулярный сейчас Everquest. Виды от первого и третьего лица, свободно плавающая камера, полностью полигональный "движок" объединяют эти игры визуально. Среди прочих близких черт числятся надежный PK switch, наказание за безвременную кончину, столь необходимая в EQ партийная система и постоянный стимул охотиться на монстров.

Microsoft/Turbine, разумеется, не могли просто подражать кому-либо или клонировать проект. Они решили сделать все по-своему. Так в Asheron's Call появились три совершенно ничем, кроме названия и цвета кожи, не отличающиеся друг от друга расы. Спрашивается: зачем? Минуя никому не нужную систему генерации черт лица (похожа на то, как организована программа полицейского фоторобота), обращаемся к выбору класса. Здесь тоже странность. Вы можете выбрать заготовленный авторами тип героя (warrior, blademaster, life mage и так далее) или же создать свой собственный. Суть мелкомягкой шутки в полной бесполезности предлагаемых уже готовых классов. Кто будет ими пользоваться, если вы имеете шанс самостоятельно подобрать самые важные для вас skill'ы?

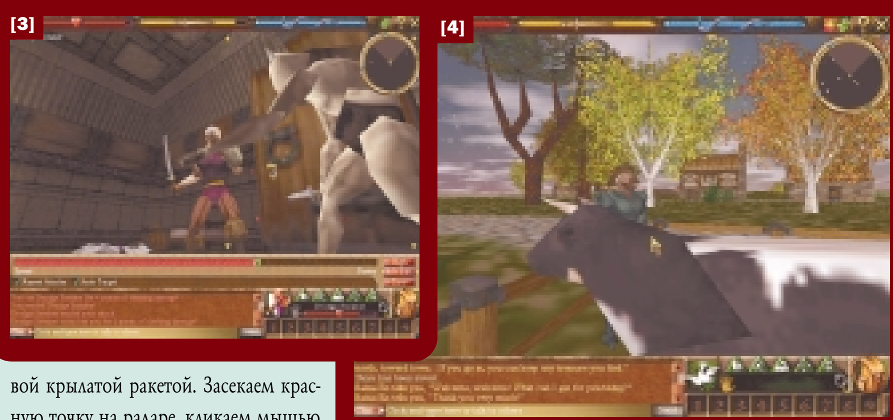
Зато сам набор умений и способы их развития повергают неверующих в прах своей замысловатостью. Кроме стандартных приемов использования каждого доступного типа оружия Asheron's Call выделяет несколько видов магии (War, Life, Item Enchantment, Creature Enchantment). Отдельной группой стоят identify и inspect skills всевозможных мастей и калибров: для получения информации о вещах, оружии, магических предметах, заклинаниях, монстрах и собратьях по несчастью. Список замыкают мало кого интересующие таланты Аваторов (печь хлебушек или шить одежду). А вот развитие skill'ов — это действительно весело.

Любой приличный растерзанный вашими дарованиями монстр обязан поделиться с вами experience-очками. Что он и делает. Как обычно, для получения следующего уровня в своем классе требуется набрать определенное количество XP. На приобретенные "уровневые" очки (одно за каждый апгрейд) игрок имеет право развивать наиболее отсталые умения. Надо заметить, что при использовании skill'a его собственный локальный XP-"бар" (в AC он демонстрируется, в отличие от многих других RPG) тоже увеличивается. Вы



[1] Asheron's Call может быть потрясающе симпатичной. Когда захочет.

вольны ждать, пока он наполнится, увеличив умение еще на единицу. Но если терпения не хватает, начисляйте XP сами! Трюк состоит в необычном способе Asheron's Call распоряжаться с добытыми в битве experience points. Да, они капают в общий котел, но при этом такая же сумма добавляется и в "свободный" банк. Именно оттуда вы в любой момент можете подчерпнуть немного бонусных очков, дабы простимулировать развитие необходимого вам умения. Запутанно, непривычно, но ловко.



[3] Наша киска выбирает по виску! Декапитация — зер гут. [4] Корова. Друг человека второго уровня.

Вот моя деревня

Но оставим забавные технические тонкости — все-таки это первый "Первый взгляд". Если сейчас погрузиться, скажем, в дебри магической системы AC, можно всерьез испугать очень многих потенциальных игроков в онлайновые RPG. Это действительно не для слабых духом, Microsoft удалось еще раз прыгнуть выше собственной головы.

Лучшей сменой темы будет повествование об игровом мире Asheron's Call. Первая реакция: слишком однообразен. Да, налицо очаровательные европейские пейзажи с широкими, видными издалека речками, холмистой зеленой местностью. Хочется красиво сесть на пригорке и сфотографироваться на память — лучшего фона не придумать. Но вот пыхтеть по нему в течение нескольких часов... Бесконечная жизнерадостная зелень и стандартные деревца с камешками начинают откровенно приедаться. Спасение одно: уткнуться носом в приборы. Продвинутая MS организовала странное подобие радара, на котором вы сможете засечь монстра, портал, другого игрока или строения на вполне приличном расстоянии. В результате все заканчивается романтикой ночных полетов "по приборам". Временами очень смешно: чувствуешь себя как минимум приблудившейся ролевой крылатой ракетой. Засекаем красную точку на радаре, кликаем мышью и идентифицируем ее. Запрашиваем фэнтезийный бортовой компьютер о боевых характеристиках цели (Appraise monster) и принимаем решение об атаке.

Битвы происходят в реальном времени и при обязательном постоянном участии игрока. Лаг в этой игре убивает даже быстрее, чем в UO или EQ. И опять исключительно благодаря изощренному уму нанятых Microsoft программистов! Столь спасающей в EQ кнопки "auto combat" или автоматической защитной реакции героя UO в AC просто не существует. Если вы не нажали вовремя кнопку нанесения удара или реализации заклинания, герой будет продолжать неподвижно стоять под сыплющимися на него оплеухами. Сразу после логичного продолжения, то есть смерти, вы телепортируетесь к последнему Life Stone (месту прописки), у которого регистрировались. Наказание за смерть? Опять не как у людей. На умершего в AC налагается специальный процентный штраф, уменьшающий все характеристики персонажа на указанное количество процентов. Пока герой молод классом, процент невелик. Его можно с легкостью отработать (что и требуется), убив пару монстров. Специальное меню ведет учет штрафных очков и показывает, сколько XP вам нужно набрать, чтобы получить назад в полной мере все свои бесценные боевые и физические качества. К сожалению, MS не ограничилась временными мерами. Со своей смертью вы теряете несколько самых важных вещей из inventory. Обычно это самые дорогие или ключевые для выживания среди монстров пожитки. И на первых порах нет ни единого способа обнаружить свой труп! Он очень, то есть очень быстро разлагается, так что любой прохожий может подобрать ваши бесценные вещицы. Огромное спасибо за такой подарок.

[2] Мы оба отдыхаем. Только белая киска навсегда, а я — пока не восстановится мана.

Он не безумный, он эксцентричный

Попробовав Asheron's Call в роли мага и воина, приходим к странному выводу: маг с самого начала значительно сильнее любого вояки! Невероятно, но факт. Благодаря независимости физических параметров (то есть элементарной health power) от класса персонажа, пользователи сверхъестественных сил вполне могут быть мощнее приверженца меча и щита. Дальше — только больше недоумения. Маг первого уровня с легкостью раскидывает монстров четвертого, а маг четвертого, выпрыгнув из штанов, может уложить противника 10-15 уровней. Warrior может только мечтать о таких блестящих победах. Чаще всего магам AC приходится спасать воинов, а не наоборот. Невероятный казус. Легко представить себе безумные на взгляд ветерана EQ крики: "Партии воинов требуется танк-маг!".

Замысловатую картинку завершает нестандартный, как и все остальное, дизайн подземелий. Почти в каждом из них требуется ключ. Без него, или персонажа с высоким pick lock skill, невозможно проникнуть вглубь, к более сильным монстрам и приятным сокровищам. Иметь запертые на ключ двери в онлайновой игре, где по dungeon'у наперегонки бегают десятки героев? Абсурд. Понятно, что ключ лишь один, и когда схвативший его везунчик убежит навстречу новым приключениям, все остальные останутся ждать respawn'a. Процесс повторяется до тех пор, пока все (или хотя бы каждая партия) не получат по экземпляру. Да здравствуют мелкомягкие супербизоны дизайна!

На самом деле, это только верхушка айсберга. На первый взгляд, айсберга недоразумений. Подробности читайте в следующем номере .EXE. А пока — затравка. Как вам понравится увидеть при входе в подземелье толпы лежащих на полу, с оружием в руках тел? Это не мертвые, просто в AC так принято набираться сил...

EXE

КВЕСТОЛОГИКА

ОТКРОВЕННОЕ МЕНЮ

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

МАШИ АРИМАНОВОЙ

Аппетит приходит во время еды

Каждый изливающий встревоженную душу и обнажающий трепетное сердце в ЛИЧНОМ ДЕЛЕ, будь то мастер, ас или подмастерье, зло и настырно рвущийся к вершинам, мечтает об идеальном воплощении именно своего краеугольного жанра.

верена, что всеми любимый, но никем никогда не виденный столп экшен-журналистики Господин ПэЖэ мечтает сутки напролет в укромном и весьма, по слухам, уютном схроне о гуманистически направленных силовых акциях, рождающих сплошную нирвану после кромешной канонады. Его тень Фраг С., должно быть, грезит о том же, но с сугубо инструментальной аранжировкой и утонченной калибровкой. Миляга Скар, без сомнений и раздумий, отдал бы последнее весло за NPC, равного ему по разумности, сообразительности и тяге к изделиям фирмы "Фольксваген". Главному симуляторщику Вселенной и прилегающих окрестностей упорно снится наконец-то выловленный натуральный НЛО в разрезе, оснащенный тысяча и одним прибором мгновенного наведения, и не только на мимолетное ню. Баяну стратегий подавай ни меньше ни больше – ВЫСШУЮ ценность. Юноше Бледному, естественно, требуется сексапильная, загорелая, пышущая здоровьем девушка. И даже вечно крайний искусник по железу исступленно жаждет сплава серебра, платины и злата, функционирующего без сучка и задоринки.

(ББ, дерзну робко предположить, в редкие мгновения скупого, неполноценного отдыха, смежив веки, мечтает за всех и каждого... Впрочем, не смею затрагивать сию тайну вечную, бездну непознанную, не смею!)

Зато могу со спокойной совестью предаться разблюдовке своей персональной неизбывной доморощенной мечты.

Пищеварение — основа жизни

Установленный медицинский факт: путь к сердцу мужчины пролегает через его неутомимый, ненасытный желудок. А чем хуже слабая половина едоков? Да, конечно, с клинической точки зрения, мы потребляем за один присест куда менее солидную порцию продуктов, зато мы гораздо, в хорошем смысле, капризнее и тоньше при выборе составляющих ингредиентов. А дети? За стограммовую порцию пломбира или занюханный пластик фруктовой жвачки такого натворят, что за день не отскребешь.

Без шор и розовых очков вглядитесь в хаотичный перечень квестологических блюд – это же пища для извилин, для пресловутого серого в крапинку вещества, это же колбаса ливерная и икра черная зернистая, это же солянка приключенческая и мужская отбивная, исто-

рический винегрет и шашлык по-технарски, рагу шпионское и суфле космическое.

Ну как, побежали слюнки? Заработала первая, вторая и третья сигнальная системы? Недаром собачки с фистулами страдали?

Ингредиенты

Черная река, отражающая полную луну и терпеливо ждущая всплытия очередного синерожего утопленничка или финской подводной лодки. Рельсы, уходящие призывно к туманному горизонту, и чужой, враждебный, забитый соглядатаями перрон. Взлетная полоса, спрятанная в непроходимых джунглях, кишащих огненными муравьями, и маршруты на пергаментных картах, нанесенные острием кривого ритуального ножа. Потертый заношенный скафандр, регулярно пропускающий кислород, узкие улицы с красными фонарями и трехцветными подозрительными светофорами. Агрессивный затхлый воздух салуна, покер с пойманным тузовым каре, хриплые застенные голоса, половые скрипы, стриптизные намеки, натертый воском музейный паркет и золоченые рамы. Витрины ювелиров, забитые под завязку черными опалами и многокаратовыми бриллиантами в оправе и без, вырванные с корнем сине-красные провода надежнейшей сигнализации и вскрытые многотонные сейфы, взломанные умело саркофаги с выпотрошенными мумиями, глиняные черепки, испещренные криптограммами, полированные скелеты узников совести (в кандалах) и динозавров (без кандалов). Невыразительные, тупые лица в ярких конусах допросных ламп, электроды, побуждающие к откровенности, замшевая кобура и брючный ремень на спинке прикроватного стула и, наконец, машины, машины, машины всех форм и размеров!

Уф, можно перечислять, перечислять и перечислять до бесконечности всем знакомые составляющие, но только, увы, по большому счету, на выходе получаются творения, трудноотличимые по вкусу, цвету и запаху. При этом они рассчитаны на какого-то усредненного среднестатистического потребителя. А ведь в процессе глобальной урбанизации, местной демократизации, феминистской диетизации выработались строго персональные вкусы и пристрастия – и ежели один обалдевает от лубка "Макароны по-флотски", то другой душу заложит за гравюру "Остывшее картофельное пюре с молочной сосиской".

Конечно, здраво размышляя, особенно после обеда (борщ на курином бульоне, бефстроганов с припущенным рисом, клюквенно-апельсиновое желе), приходишь к фатальному выводу: каждому по квесту, учитывающему психолого-физиолого-социологические параметры индивидуумов, – чистой воды утопия, но подкоркой понимаешь, что легче объединить в монолитную массу любителей культового "Фанданго", чем пожирателей вульгарных чипсов и биг-маков.

Ретроспектива

Вспомним "Ларри", когда-то непременно входившего в джентльменский набор мало-мальски уважающего себя околовиртуального донжуана. Кажется, рецепт прост и незатейлив: грудинка, огузок, еще грудинка, еще огузок, пара сияющих девственностью унитазов, пара отхлорированных писсуаров, пара весело булькающих биде с позолоченными ручками, пухлые рулончики нежной туалетной бумаги, душевая кабина, наполненная призывным сиянием кафеля и матового пластика, и снова огузок, и снова грудинка, и бесчисленные коктейли в бесчисленных барах... Но все портит излишняя прилизанность, тошнотворная приторность и фаллическая прямолинейность – в общем, то пересолено, то недосолено, то переперчено, то недоперчено, то переуксусено, то недоуксусено. Попробуйте для эксперимента смолотить ящик мармелада яблочного (или дынного) пополам с "виагрой" – сразу вспомните Ларри и пожалеете о его тленности.

Или пример с другого полюса. Всенародно обожаемые колобки. Насколько они удобоваримы в своей мультипликационной ипостаси, настолько не гурманизированы в байтовой. В тесто явно не доложено сдобы, изюма, корицы. Не домешано, не додержано, не пропечено.

А все почему?

Не родилась еще династия шеф-поваров, владеющих высоким искусством сочетания несочетаемого. Если многовековой опыт помогает выдать лягушку за курицу (один знакомый давеча пробовал), а рядового таракана за... не нашла, кто пробовал, но любители китайской кухни не нахвалятся. Побольше бы таких отчаянных – глядишь, и от насекомых гадких избавились бы без всякой дурной химии. Про что это я? Ах, да: разобраться компьютерные кулинары не могут, что вкусней – картошка фри, нарезанная соломкой, или фри, обжаренная по новомодной технологии в пяти сортах масла в виде сложных геометрических фигурок и поданная к столу на тарелке с усовершенствованным автоматическим подогревом и снабженная двенадцатизубой телескопической вилкой.

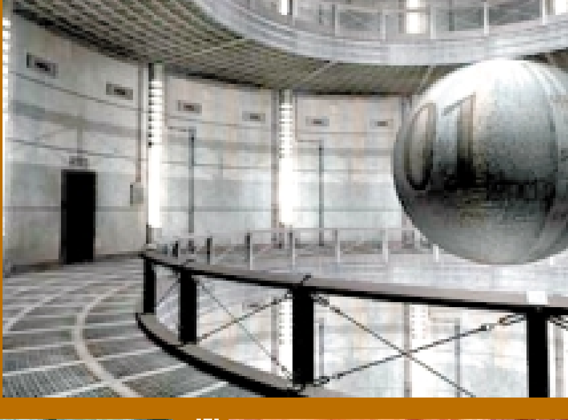
Но я верю и надеюсь. Нам еще предстоят роскошные незабываемые пиршества без изжоги и тяжести в подложечной области, без отрыжки и прочих неэстетичных неуправляемых процессов.

А мечта моя проста: оригинальность в должной мере, первая свежесть, интересность на уровне изысканности, но без снобизма и тягомотной элитарности, гармоничное соответствие приправочных ингредиентов, добротный сытный гарнир и доступная цена.

Так мало надо для возбуждения настоящего аппетита и нормального насыщения...

Кушайте на здоровье!

[1]

[2]


[3]

[4]

[5]

[1] Первый дополнительный прибывает на второй путь... Специи по вкусу. [2] Техногенный угар до добра не доведет. А поперчить? [3] Вот она, кулинария! [4] Эти мужественные дяденьки работают на проклятое ЦРУ. Тьфу! [5] Где-то, когда-то... Легко переваривается.

ИДИТЕ ВЫ В ТАУЭР

TRAITORS GATE

Маша Ариманова

Каждый великобританский младенец мечтает увидеть Кремль, Мавзолей и Спасскую башню. Каждый российский младенец грезит Тауэром, Вестминстерским аббатством и "Большим Беном". С "Большим Беном" и Спасской башней дела обстоят просто: часами были, часами и умрут. С Мавзолеем и аббатством еще проще — отличаются лишь количеством и качеством размещенных клиентов. У нас один, но зато как огурчик, у них много, но не первой свежести.

Общественному сознанию, не побывавшему в Англии, Тауэр представляется черной башней, мрачной и одинокой, рассчитанной на одного или, если потесниться, двух-трех узников голубых кровей. Но в жизни Тауэр не уступает Кремлю ни числом башен, ни солидностью стен, ни знатностью интерьеров, ни длиной коридоров, ни ассортиментом древней боевой утвари. Да и королевские цацки и побрякушки, надежно сокрытые по темным углам, ничуть не хуже царских.

Говорят, что бриллианты — лучшие друзья женщин. Могу заметить, камушками не брезгуют и медвежатники. Когда-то шведская Daydream Software сделала Safecracker, где воспела самоотверженный труд взломщиков сейфов. Не менее вредна и почетна работа секретного агента, особенно если его отправили в Тауэр с миссией спасения бриллиантов Британской Короны.

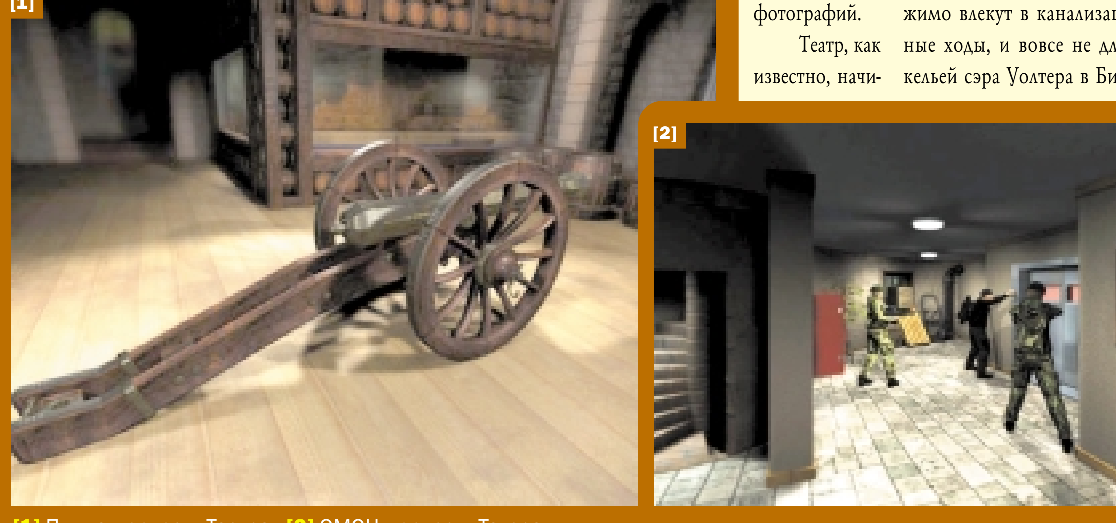
Шпионы, как мы

Настоящий профессионал готовится тщательно. Daydream поработала с маниакальным упорством взломщика высшей квалификации и возвела Тауэр – свой Таэур, опираясь на тысячи точнейших схем и подлинных фотографий.

Театр, как известно, начинается с вешалки и ружья на стене, а Тауэр — с Белой башни и экспозиции пушек, доспехов и мушкетонов. Но секретного агента с романтичным псевдонимом "Ворон" волнует исключительно подсобка с неудобным шкафом, заставленным банками с растворителем. После закрытия музея наступает время для маленькой персональной экскурсии.

Его не интересует тончайшая резьба на стволах мортир и отблеск чугунных ядер, строй мушкетов с оплетающим длинное ложе узором, щиты со сложной геральдикой за бликами витрин. В залах Белой башни ждут каскады шлемов, нагрудников, наручей и поножей, сияющих под бледными лампами, или полные доспехи – наборы лат в стеклянных стендах. Дел – всего ничего: бутановой горелочкой по хлипкой решеточке, и верхнеэтажное хладное богатство стали, чугуна и железа предстанет во всей красе. Но нет, нет, не обольщайтесь, он не ищет устройства для высекания заветной искры, порождающей язычок неправедного газового пламени (скрепка канцелярская, обыкновенная), не рвется поглядеть на гордость коллекции – любимое турнирное копье Генриха Многоженца.

Низменные спасательные инстинкты неудержимо влекут в канализационные туннели и потайные ходы, и вовсе не для ознакомления с личной кельей сэра Уолтера в Бичемской башне или любимой пыточной машиной Вильяма I в Уэйкфильдской. По винтовым лестницам, через люки с соответствующей маркировкой мы пробираемся в Деверкс или блок Ватерлоо, неотличимые от настоящих, и деловито наводим шпионский фотоаппарат на образ-



[1] Пушка, гордость Таэура. [2] ОМОН, гордость Тауэра.

чики настенной резьбы, не замечая ничего вокруг. Пароли, пароли, пароли – в любой надписи нам видятся шифры сейфов и коды дверей, и эта паранойя в гигантских масштабах заставляет снова и снова щелкать затвором.

Страшно подумать, что сделали шифроигры с моею любимой Анной Болейн, той самой, что пострадала из-за лютниста и заявила: "Королевой жила, королевой и умру, хоть бы вы все лопнули..." В антитайнописных целях (полкоролевства за пароль!) дата ее казни извлекается из объемистого фолианта и переводится на китайскую символику. Так выпьем же, родные, за день рождения Клары Цеткин по китайскому календарю!

[3] Корона, гордость Таэура.
[4] Комнатка некоего Св. Томаса. Тоже гордость.

В Тауэре одних только башен – двадцать две штуки. Думаете, это кого-нибудь волнует? Ползание с тусклой лампой по колено в нечистотах – вот наш удел. Как ни извращался технический отдел, какие вставные компасы и спутниковые ориентировщики ни затискивал в портативный шпионский компьютер, на собственноручное составление адекватной карты канализации времени уйдет куда больше, чем на краткие вылазки в пару башен и мимолетные пробежки по крепостным стенам. Шагом марш, любезный, в коллектор, где добрая резидентская душа заложила заветный мешочек со снаряжением...

Бриллиант почти не виден

Довелось мне недавно поглядеть художественное кино про почтенного дядечку пенсионного возраста, который, вместо того чтобы внуков растить, облегчил самый высоколобый банк в мире на семь миллиардов зеленых денег. Справил кучу хитрых приборов, поплевал на ладошки и все денежки увел, бес ему в ребро. Но, думается, со всеми теми агентурными прибамбасами, что навьючили на покорителя Таэура, я бы справилась не хуже. Может быть, даже лучше.

Всякий уважающий себя взломщик носит за пазухой инструмент, к которому питает искреннюю платоническую привязанность и чтит, как святыню. У кого-то предмет страсти облечен в форму вульгарной фомки, но наш лазутчик – не из таких. Он таскает с собой, помимо джентльменского набора – декодера, генератора магнитных карточек, осовремененного стетоскопа и пачки жевательной резинки, – хитрый раскладной агрегат об одних клещах и двух отвертчатых концах, звездчатом и крестовом, прибор труднозаменимый и трудноискоренимый. Перекусить чего? Пожалуйста! Отвинтить? Да за ради бога! Вот жвачкой только контакты закоротим, и вся рыба, то есть, я хотела сказать, сигнализация на решетках, наша будет.

Симпатяга резидент так набил сумку, что поначалу кажется, будто наш инвентарь взорвался. Ну да, и не только из-за того, что в нем появилась мина с дистанционным управлением. Между прочим, Тауэр-то охраняется – и не только обленившимися жиртресами в униформе, но и злющими камуфлированными волкодавами, налетающими что твой ОМОН, ставящими к стенке враскоряку и зачитывающими права под винтовочным дулом. А штирлиц наш их и пальцем тронуть не может – начальство не позволяет. Так что хорошо, если в сумочке найдется противогаз и баллончик – исключительно для целей самообороны, разумеется. Газ популярен и в местной системе безопасности, конвенции на них нету, на смутьянов. Требуется откачать во избежание эксцессов... Еще выдан арбалет – крюками срелять, по башням лазить. Точнее, даже не лазить, а взлетать на ролике, аки... роликовый взлетун. Можно и угостить кого-нибудь безвредным усыпляющим дротиком – не сложнее, чем по свинье из рогатки попасть.

Вообще говоря, с такой сумочкой хранилища и сейфы щелкать можно было в темноте левой рукой спиной к мишени – если б не охранники и вездесущие телекамеры. Увы, газ не всегда помогает... Ну а камеры – хоть ты тресни, хоть все сигнализации поотключай, но камеры не трожь! Но есть, есть – как верх хитроумия – одна штукенция, именуемая DLU, как раз из арсенала того дядечки с роскошной бороденкой. Подменяет картинки на телекамерах, за что ей персональное тхенкс.

Ой, совсем забыла! Полный набор фальшивых побрякушек: фальшивая корона, фальшивая держава, фальшивые камушки... Как спасать регалии будете, господа? Верно, путем замены на подложные – они симпатичнее будут, общеизвестный факт. А что под уголовной статьей ходим – так кто в наше суровое время с чистыми ручками Тауэр обнести может? Разве что тот седобородый дядечка...

Словом, все-все подлежит замене, не щадим даже корону старушки Виктории. А уж камешки, жемчуга, мелкие радости! Кольца и браслеты, юбки и... опс, это не то.

Говорят, бриллианты – лучшие друзья женщин. Лично я предпочитаю кошек.

СВЕТ В КОНЦЕ ТУННЕЛЯ*

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

Эпизод третий и последний: “Карьера”

ЮНОШИ БЛЕДНОГО

Напомню, в конце прошлой части на Россию и меня (скромен я что-то в последнее время, надо бы себя, любимого, первым поставить) свалился кризис. Команда почти распалась, оставив нескольких хороших друзей и немалый кусок опыта, каковой я по мере сил изложил в предыдущем материале. И начались трудовые будни. Пришлось быстро зарабатывать деньги, ибо кризис не оставил свободы выбора, но забывать о Большой Мечте не хотелось. Так началась часть третья, корпоративная.

озвольте сделать небольшое отступление, так называемый disclaimer. Так уж получилось, что в России после кризиса осталось очень мало игровых фирм, да и те, что выжили, чувствуют себя не очень хорошо. Подробнее об этом я расскажу чуть ниже, а пока замечу, что, хотя фирмы, о которых пойдет речь, названы не будут, сами себя они наверняка узнают. Так что, извините, никаких коммерческих секретов и рассказов о личностях, только выводы и обобщения.

Долгострой

Итак, напомню, Россию долбанул кризис. В самое чувствительное место, по карману, и без того не слишком толстому. Игровая индустрия у нас и так не ходила в сверхприбыльных (кроме пиратской, разумеется, но не о ней речь), а уж августовские события 1998 года подкосили ее под самый корень. Как разработчики, так и издатели отреагировали на них однозначно, как будто репетировали десятки раз: моментально свернули все проекты, ориентированные на российский рынок, а среди остальных сделали ставку на один-два, которые были способны всерьез заинтересовать западных издателей. Уволили всех, без кого могли обойтись, урезали зарплату прочим и, сцепив зубы, продолжили работу над тем, что могло хоть как-то продаться.

Первая фирма, куда я пришел работать, назовем ее “X” (говорят, раз сказал “X”, надо говорить и “Y” – нет проблем, будет и “Y”, куда я попал далее), нуждалась в сценаристе. Четвертом. Не в том смысле, что сценарий был настолько велик и над ним нужно было работать вчетвером, а в том, что я – четвертый по счету человек, который пришел на эту должность. По разным причинам предыдущие не удержались на этом месте. Забегая вперед, скажу, что и меня постигла та же участь, не удалось сойтись во мнениях относительно количества работы и величины зарплаты. Но в качестве волонтера (это западное слово почему-то никак не приживается в русском языке, видимо, потому, что работать, не получая денег, россияне не любят куда сильнее, чем акулы капитализма) я продержался около полугода, приобретая опыт, каковым и попробую поделиться.

Для начала отмечу, что проект, над которым работает фирма X, начался задолго до моего прихода, и до сих пор не закончен. Проект большой, серьезный и, если когда-нибудь завершится, может оказаться весьма интересным. Но называть какие-то сроки я бы побоялся. Ибо его судьба, увы, типична не только для россий-

* Окончание. Начало серии публикаций “Свет в конце туннеля” см. в ##9-10’99.

ского игрового мира, но и для общечеловеческого.

Да простит меня фирма X, но она явно пала жертвой долгостроя. Единственное утешение – она находится в неплохой компании: среди жертв также можно разглядеть id, Epic, Microsoft... Мне удалось продержаться достаточно долго, чтобы увидеть тенденции и, надеюсь, понять их причины.

Логичный хаос

Давайте попробуем представить себя по очереди на месте каждого из участников событий и понять логику их поступков. Она вполне хороша по отдельности, но в сумме, как показывает опыт всего мира, слишком часто складывается в нечто ужасное.

Здесь уместно напомнить о типичных расходах и доходах на создание игры. Существует очень условная, но все же классификация. Если в игру вложено до сотни тысяч долларов, она – класса "C", если от больших десятков до маленьких сотен – это класс "B", а дальше начинается класс "A", который для суперпроектов переходит в "AA", "AAA", далее со всеми остановками. Для блокба$теров затраты вполне могут достигать многих миллионов долларов. Конечно, не "Титаник", но тоже неплохо.

В России до "A" обычно не доходит. Редкая птица долетит до середины Днепра, и редкий проект доберется до категории "B"... Это легко объяснимо, у нас практически отсутствует венчурный капитал, готовый без особых гарантий вложить крупные суммы в разработчика, а издатели предпочитают большими деньгами не рисковать, приобретая проекты на том этапе, когда уже есть демо-версия и законченное представление об игре. А в такой момент увеличивать бюджет уже бесполезно, будет только хуже.

В класс "B", увы, российские игры чаще попадают из-за долгостроя, чем из-за хорошего планирования или осознанного высокого риска и ставки на успех. Деньги уже вложены, а игра еще не готова. Выбросить? И потерять десятки вложенных тысяч? Уж лучше вложить еще и довести-таки дело до конца. Прибыль пониже, зато потерь не будет.

Пиво без водки — деньги на ветер

Итак, рассмотрим человека с деньгами. Он подсчитывает затраты (скажем, от 10 до 100 тысяч долларов) и потенциальные доходы (измеряемые в случае успеха сотнями тысяч, а то и миллионами), и ему эти цифры нравятся. Да, игра может вообще не продаться, или продаться по себестоимости, но высокий риск часто соседствует с серьезным кушем, который можно сорвать в случае успеха. Человек с деньгами готов их дать (что бывает не так уж часто, но все же бывает). Но хочет гарантий, что риск минимален, то есть качество игрушки уже видно в тот момент, когда деньги переходят из рук в руки.

Здесь на арену выходит второй человек, главный дизайнер, сердце и мозг проекта. Он, как правило, опытный, умело заговаривает зубы и пудрит мозги и очень хочет денег для реализации своих сверхидей. На момент начала проекта он не испытывает никаких сомнений в своих амбициозных планах, уверен, что игра выйдет в срок, будет на порядок круче, чем у конкурентов, и т.п. Увы, свои силы он всегда переоценивает. Даже если он перестрахуется и заложит немалый коэффициент на непредвиденные неприятности, можно смело ждать, что денег и времени не хватит. Злого умысла нет, есть нездоровый оптимизм и сильная недооценка стоящих перед разработчиком проблем.

Третий человек – это рядовой разработчик, нанятый для реализации проекта. Программист, художник, сценарист, звуковик. Нормальный человек, любящий свое дело, обожающий творчество, как правило – без семьи, ибо совместить работу по 12-16 часов в сутки и жену-детей, просящих покушать и посмотреть на любимого папу, очень трудно.

Этот самый разработчик, к сожалению, всего лишь человек. У него что-то может не получиться, он имеет полное право (творческая же личность!) уйти в запой или в созидательный поиск, плюнуть на деньги и отправиться искать смысл жизни в дзен-монастырь или, наоборот, натянуть на себя костюм, повязать галстук и уйти в менеджеры по маркетингу пылесосов. Короче говоря, рядовой разработчик, несмотря на самозабвенную любовь к играм и их созданию, на роль дешевого и надежного винтика подходит не слишком хорошо. А главный дизайнер, увы, не имеет ни таланта к работе с людьми (повторю: он — творец, а не администратор, счастливые случаи совмещения двух талантов в одном человеке чрезвычайно редки), ни денег на выделенного менеджера по кадрам, команда-то небольшая, строго по бюджету категории "C"...

Ползучие "фичи"

Само по себе это не так уж страшно, во многих фирмах, и не только игровых, есть проблемы с персоналом. Это лечится его постепенной заменой, пока не соберется удачная компания. Увы, это может сработать, если фирма торгует одними и теми же утюгами, но совершенно "не катит" при разработке игр (каждая игра уникальна, и для нее приходится собирать уникальную же команду). Пример – те самые три сценариста. Они были замечательными людьми, но по каким-то причинам не подходили к этой игре. Их заменяли. А игра... Игра потихоньку переходила в категорию долгостроя.

Впрочем, это еще не самое грустное. Вместе с неминуемой сменой людей идет и смена идей, и это гораздо мрачнее. Опять-таки, проблема не только местная, проблема, увы, общемировая. Когда разработчики в первый раз встречаются и садятся обсуждать, что же они, собственно, будут делать, у каждого в голове возникает некое представление о будущей игре. В случае "серьезной" команды это представление еще до начала полноценной работы над проектом заносится в подробнейший дизайн-документ (например, у некоторых игр в жанре RPG вес этого документа, распечатанного на обычной бумаге, измеряется килограммами), и отклонения от него допускаются только в случае чрезвычайных происшествий. Увы, творческие личности, подобно программистам, терпеть не могут формальностей. Девиз "When it's done", столь популярный в последнее время в игровых фирмах по всему миру, имеет одну маленькую слабость: в нем не указано, что именно будет "done". И начинается то, что на английском называется "feature creep" и пока не имеет официального названия на русском (впрочем, у меня есть подозрение, что на русском это называется "нормальное развитие проекта").

Типичный пример тому – фирма X. Ее любимый проект родился в одном жанре, а некоторые игровые моменты были совсем в другом, поскольку для них уже существовал не пригодившийся ранее "движок". Постепенно выяснилось, что второй жанр плохо приклеивается к первому, а первый, в свою очередь, почти невозможно интересно реализовать на замечательном "движке", почти готовом к тому моменту. Начались изменения, дополнения и улучшения. И так далее и тому подобное... А за это время начал потихоньку устаревать основной "движок", начал меняться рынок игр, да и мир вообще не стоял на месте. Потребовались очередные доделки, переделки, расширения и продвижения...

Неужели все это объективно обусловлено законами матери-природы, и в видимом беспорядке нет ничьей вины? Увы, стремление найти ответ на вечный вопрос "кто виноват?" вместо более конструктивного "что делать?" и в этот раз дает сбой. Виноватых нет, и зафиксировать все заранее можно только в том случае, если игра идет по стопам великих. Иначе приходится действовать методом проб и ошибок, приближаясь к чему-то новому, чего не делал еще никто.

Поняв это, уже можно попытаться ответить на второй вопрос: так что же делать, чтобы проблем было меньше, проект не затягивался и не лишал своих создателей денег и времени? Казалось бы, ответ прост, но до чего же сложно ему последовать: не надо делать Игру Всей Жизни в качестве первой, второй или третьей игры. Сделайте что-то проверенное временем, но сделайте хорошо. Зафиксируйте каждую деталь в игре до того, как начнете работу, оцените затраты времени и труда, и все будет хорошо. А на полученные деньги, с опытом и талантом, вы запросто создадите игру мечты. Но чуть позже. А сейчас вы ее жестоко провалите.

Уроки

Поработав в фирме X, я понял несколько вещей, достаточно очевидных, если подумать о них после происшедшего, но доставшихся обильным потом, пролитым на сценарной ниве. Российские проекты, увы, обречены российским же менталитетом на постоянное изменение (людей, идей, всего-всего) и лавирование в поисках своего места на рынке. Разработчики постоянно делают новые и новые "фичи", с ужасом обнаруживают, что результат напоминает монстра Франкенштейна, наспех сшитого из разнородных частей, и переделывают все заново... Издатели, увидев результат, ужасаются и просят все переделать, прежде чем они дадут денег. Разработчику это не нравится, но делать нечего, без денег и паблишера игры не будет вообще, и иногда проекты пересматриваются полностью почти в самом конце.

Как себя вести в таких условиях? А это зависит от того, кто вы в этом проекте. Программист? Художник? Музыкант? Полезнее всего постараться спрятать свои амбиции поглубже и делать то, что скажет главный дизайнер. Только в этом случае получится нечто, если не гениальное, то хоть цельное. Да, высказать ему свои идеи – это полезно, хорошо и правильно: если он умен, то подхватит хорошее и интегрирует в общий дизайн. Но давить на него или, хуже того, потихоньку протаскивать свои идеи в его

проект – это смерть для игры. А умершая игра – это общая трагедия. Кто пригласит вас в следующий проект после заваленного предыдущего?..

Вы – тот самый дизайнер? Сядьте и напишите полноценный дизайн-документ. Сразу. До того как начнется хоть какая-то работа. И не пишите в нем фраз типа "революционный графический "движок" – не будет у вас такого "движка". Будет что-нибудь похожее на игры двух-трехлетней давности, с глюками и проблемами. И не надейтесь, что фразу "набор звуков будет определен по мере проработки монстров" вы расшифруете "по мере проработки монстров", – признайтесь хотя бы самому себе, что она означает только одно: у вас не проработаны монстры, и делать их планируется, как бог черепаху. То есть как повезет. А везение вам по штату не положено – и проект, где все вышеизложенное хоть в какой-то форме встретится, имеет очень мало шансов на реализацию и на последующий успех.

Do as I say, not as I do

А сейчас, напоследок, я познакомлю вас с опытом работы в фирме Y, уже не негативным, а позитивным. Ибо в этот раз моя задача состояла (и состоит – я все еще там работаю) в поддержании порядка, и это пока как-то удается. Да и для читателей пользы будет много: я постараюсь дать советы "человека с другой стороны баррикады" о том, что делать, чтобы "поймать" издателя и заставить его профинансировать именно вашу игру.

Итак, есть люди, есть идея, осталось ее реализовать. Не буду пытаться обосновать свои слова, умные и так поймут, что за ними – опыт поколений, а остальным чтение статей не поможет. Буду излагать сухой остаток: что и как НАДО делать, чтобы проект дожил до релиза.

Начните с дизайн-документа, а параллельно разработайте самую маленькую и простую демо-версию, какую только сможете придумать. Она понадобится и для показа издателю, и для осознания возможностей вашего "движка" (если что-то не заладится, придется переделывать дизайн-документ, и лучше сделать это раньше).

Сам дизайн-документ – это основа основ. Его структура, разумеется, отличается от игры к игре, от жанра к жанру и от издателя к издателю, но основные разделы очевидны из общих соображений (смысл в том, чтобы рассказать об игре ВСЕ, абсолютно все). Если вы принесете среднюю "демку" и отличный дизайн-документ, шансы, что ваш проект возьмут, будут выше, чем при отличной демо-версии и отсутствии дизайн-документа. Вот примерная структура такого документа (разработана по рекомендациям трех фирм: X, Y и Gathering of Developers).

1. Сюжет. Опишите происходящее в игре с точки зрения сценария. Кто борется, с кем и за что, где все происходит и кто в этом еще участвует, как взаимодействуют персонажи, и т.п.
2. Возможности игры. Грубо говоря, перечислите то, что отличает вашу игру в лучшую сторону от остальных по технологии, игровому дизайну, графике, звуку, короче, по всему. Постарайтесь разделить этот пункт на несколько подпунктов по каждой смысловой части (технологические достижения отдельно от графики и т.п.). Сюда же очень полезно поместить системные требования.
3. Интерфейс. Опишите каждый (без единого исключения) экран в игре, как игровые, так и всяческие меню. Нарисуйте расположение кнопок и опишите, как игрок выполняет игровые задачи (например, как он покупает или продает предметы), включая последовательность нажатия на кнопки.
4. Миссии, если они есть в вашей игре. Подробное описание хотя бы для одной и перечисление всех. Лучше – сразу подробные описания для всех. Если в игре есть диалоги или пояснительный текст – пишите его сюда, причем весь! Не отделывайтесь фразами "стандартный диалог" – напишите его. Опишите также, как игрок может получить каждую миссию, что для этого нужно и что является целью, каковы пути ее достижения и что есть у игрока к этому моменту.
5. Из миссий слагается вся игра. Опишите, как ее можно выиграть и проиграть, перечислите все возможные пути.
6. Сетевая игра, если есть. По сути, еще одна копия дизайн-документа, но для игры по сети. Опять-таки, все цели, задачи, способы их выполнения, возможности, имеющиеся у игроков, и т.п.
7. Начинка.
Гигантский пункт, делится на подпункты, приводить которые полностью я не буду, поскольку они отличаются для каждого жанра и даже для конкретных игр. Приведу только крошечный пример для игры "Тетрис в текстовом режиме без таблицы рекордов" (увы, даже для такой крохи он будет неполон – место в журнале не резиновое):
7.1 Графика.
7.1.1 Фигуры (полный список фигур с указанием цветов и рисунками).
7.1.2 Рамка стакана, куда падают фигуры.
7.1.3 Панель счета.
7.1.4 Главное меню.
7.1.5 Экран подсказки.
7.2 Звук.
7.2.1 Звук падающей фигуры (список фигур с подробным описанием звуков – типа "для куба звук глухой, тяжелый, похож на падение камня на землю").
7.2.2 Звук увеличения очков (простое увеличение, при исчезновении линий – от одной до пяти, опять-таки, с описанием каждого вида).
7.2.3 Звуки навигации в меню (полный список – движение, выбор, отмена).
7.2.4 Звуки выигрыша и гибели.
7.2.5 Музыка (полный список мелодий с описанием – радостные, грустные и т.п.).
7.3 Программирование.
7.3.1 Главное меню, навигация, вызов нужных частей игры.
7.3.2 Управление с клавиатуры.
7.3.3 Управление с мыши.
7.3.4 Таймер, отрисовка фигур и физика/логика их падения.
7.3.5 Счет, его отображение.

Надеюсь, понятно? Для каждого вида работы нужно выписать все детали, которые кому-то придется реализовывать. Только так можно заранее определить, сколько же времени и людей потребуется для создания игры. Сюда же относятся: искусственный интеллект (как часть раздела "программирование"), видеовставки (если они у вас будут) и прочее, прочее, прочее...
8. Управление. Полное перечисление всех кнопок на клавиатуре и их функций (рекомендуется делать управление настраиваемым, тогда опишите настройку по умолчанию).
9. Последнее, но самое важное. Деньги. Сколько их надо, чтобы закончить игру, и как они будут потрачены.

Пишите все честно и по минимуму, заложив, разумеется, чуточку запаса. Не забудьте привести график отчетности по месяцам (в какой момент что будет готово, и сколько денег вы к этому моменту хотите получить). Обратите внимание: писать надо честно, даже если вы общаетесь с западным издателем.

И чуток общих рекомендаций. Пишите подробно, еще подробнее, совсем подробно. Везде, где только можете, вставляйте графику (наброски персонажей, расположение кнопок на экране, пусть даже в виде черных прямоугольников на пустом белом поле). Миссии, если они связаны в дерево или сеть, не поленитесь так и нарисовать. Да, и оформите документ посимпатичнее, у вас же есть художники...

LIONHEAD STUDIOS: ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ

Продолжение. Начало см. в ##8-10'99

Стив Джексон,
очарованный очевидец

Сделайте нам красиво, или Как заставить плакать засранца

Главная ответственность за успех или неудачу Black & White лежит на плечах художников Lionhead. Мы можем гордиться собой и важно заявлять, что "геймплей в игре — это все", однако ж мы должны четко представлять, что может случиться, когда игра появится на полках магазинов. Внешний вид игры создают художники. И именно от них зависит, застынете ли вы в немом восторге перед демо-версией B&W, которая будет крутиться в магазине, или, увы, пробежите мимо, чтобы купить коробку дискет, ради которой, собственно, и заглянули в магазин.

Сегодня над графикой Black & White корпят пятеро художников. На первоначальном этапе разработки каждому из них дается определенное задание. Это лучшая гарантия того, что они быстро вникнут в суть дела и сами разберутся, как на полную катушку использовать свой дар для выполнения конкретных задач.

Первый из наших "живописцев, Марк Хили, сконцентрировался на дизайне каркасных объектов и анимации в 3D Studio Max. Игровой курсор в виде руки волшебника, как вы помните, придумал именно Марк, он же нарисовал и первые концептуальные эскизы существ и цитадели. Джейми Дюрран сконцентрировался на создании точечной графики для тестовой бета-версии B&W (или, если угодно, рабочей версии с примитивной графикой, которая позволяет нам тестировать геймплей на начальной стадии). Если вам доводилось видеть скриншоты из тестовой бета-версии, знайте — все крепости, деревни, деревья и т.д. нарисовал Джейми. Кристиан Брейвери, пришедший к нам из 2000AD (напомню: речь о популярном британском сериале научно-фантастических комиксов с судьей Дреддом в главной роли), рисует зверье и прочих животин с монстрами. По ходу дела игрок может взять обычное животное, например льва, корову или обезьяну, и постепенно превратить его в монстра жутких размеров. Характер всех этих существ должен постоянно меняться, становясь то более добрым, то ужасно злым, и задача Кристиана как раз и заключалась в том, чтобы подобные превращения выглядели на экране как можно более естественными и убедительными. Новичок Энди Басс (Andy Bass) занимается дизайном тех самых архитектурных сооружений (лачуг и хибар), которыми будут застроены деревни всех восьми племен. Наконец, наш худрук Пол МакЛафлин (Paul McLaughlin) разработал огромное количество приемов и инструментов, необходимых компьютерным художникам. Текстуры ландшафтов тоже его рук дело. А главное, именно Пол стал тем человеком, которому был поручен адский труд по координации работы всех художников, по мере того как они будут продираться сквозь устрашающий список необходимых для B&W рисованных объектов и анимации. По самым грубым подсчетам, нужно нарисовать около 10000 художественных объектов. И число их с каждым днем увеличивается.

А теперь я предоставлю слово самому Полу Мак-Лафлину. Вот как он описывает работу над проектом:

"Black and White, без сомнения, можно считать идеальной практикой для игрового художника. Мы делаем такие вещи, которых не то что мы сами, вообще никто прежде не делал. А поскольку это первая игра под маркой Lionhead, то она должна стать самым ярким и сочным художественным созданием, насколько только можно себе представить. Нам приходится решать массу сложнейших задач, возникающих при создании игрового мира: придумывать, как все эти диковинные существа и магические заклинания должны выглядеть, что будут представлять из себя внешне племена и их поселения... Самое ужасное при этом то, что весь этот мир должен постоянно меняться, балансируя между добром и злом, — в зависимости от стиля, который выбирает игрок. Нет, это вам не плюшки трескать!

Ландшафт. Он должен быть самым потрясающим из всех возможных. Жан-Клод Котье (Jean-Claude Cottier) прекрасно работает с 3D engine'ом, но только от нас, художников, зависит, будет ли создан такой мир, где вам захочется остаться до конца своих дней. Проблема даже не только в том, чтобы пейзажи выглядели красивее, чем в уже существующих играх (а они действительно получаются красивее). Они должны быть самыми великолепными из всех существующих на момент выхода игры. Это означает, что нужно в какой-то мере выбрать правильную технологию, а самое главное — ухватить сущность игрового пейзажа как такового. Нам нужно не просто пригодное для игры пространство, нам нужна истинная красота. Если б было можно, мы наняли бы Сезанна для работы над пейзажами!

В игре должны быть представлены самые разнообразные ландшафты: реки, тропинки, вполне правдоподобные водоемы, леса и т.д. Если бы мы шли традиционным путем, то использовали бы небольшие "плитки" текстур, которые должны быть прилажены одна к другой. Мы отвергли такой способ, потому что "плитки" приводят к очевидным повторам и наличию прямых граней, что абсолютно невозможно в природном ландшафте. Мы хотим создать нечто более натуральное. Для этого Жан-Клод разработал одну симпатичную технологию для смешивания и фильтрации наземных текстур.

Мы потратили уйму времени, изучая самые разные пейзажи, которые только существуют на Земле, так как все они должны быть представлены в игре. Для этого мы на полную катушку использовали Интернет и в результате собрали в офисе приличную справочную библиотеку. Теперь надо было приниматься за разработку текстур. Лучше всего для этого

подходит программа Photoshop. Она позволяет очень быстро и эффективно делать наброски и раскрашивать их (с использованием графического планшета), кроме того, в ней есть множество разных инструментов – к примеру, световые эффекты, которые позволяют достаточно легко добиваться требуемых драматических поворотов в игре (посмотрите на блок иллюстраций номер 6 – он позволяет ясно представить, как с помощью Photoshop слой за слоем создавалась текстура скал).

Здесь текстуры и вправду раздроблены на отдельные участки, но на большой площади швы незаметны. Затем разработанная Жан-Клодом программа собирает их воедино и смешивает так, что швов вообще не видно. Различные типы ландшафта сливаются в одно целое и фильтруются в соответствии с огромным разнообразием критериев, поэтому вы никогда не встретите двух одинаковых текстур в пейзажах Black & White.

Населяющие мир Black & White существа, которых вы можете “усыновлять” и растить, сами по себе задачка не из легких. По большому счету они срисованы с хорошо всем знакомых особей домашнего рогатого скота, но поскольку это игра Lionhead, будут сюрпризы. Совершенно необходимо, чтобы игрок верил в эти персонажи и заботился о них. Марк Хили однажды выразился так: “Если маленький засранец в ходе игры поранит палец на лапе, игрок должен по-настоящему заплакать”. Марк как раз трудится над обезьяной, ее чувствительными пальцами на лапах и прочей сентиментальщиной! А лев у Кристиана потихоньку становится похожим на самого себя и обретает характер, а то он был эдакой подопытной морской свинкой – на нем с самого начала отрабатывались различные инструменты для разработки существ. Когда-то, благодаря Скавену Робертсу (Scawen Roberts) (Скавен – один из авторов “движка” B&W), этот лев, будучи еще рисованным каркасом, только учился делать свои первые шаги. Сейчас же он умеет превращаться из доброго в злого, из толстого в худого, из сильного в слабого, из умного в глупого. Вот это работа! Вот это лев!

Создание и анимация существ происходит с помощью пакета 3D Studio Max. Эта программа просто незаменима при работе с “не слишком” полигональными объектами (3D-модели состоят из тысяч полигонов, каждый из которых должен быть наполнен текстурой в режиме реального времени), и наши 3D-программисты здорово продвинулись на пути интегрирования в 3D Studio Max редактора игровых существ. Это значит, что теперь мы сможем строить, накладывать текстуры, анимировать и имитировать игровые эффекты, не выходя из 3D Studio Max. В итоге мы получим возможность состряпать вполне убедительную “толстую, но сильную добрую корову, ходящую на двух ногах с поврежденной левой рукой”. Вот какие сумасбродные задачи мы решаем сегодня! Часть анимации мы делаем сами, снимая собственные движения на видео и используя эти съемки в качестве подкладки для анимации существ в 3D Studio Max (то есть мы накладываем движения животных на свои собственные). Поскольку в игре уйма разных существ и анимационных вставок, по моим прикидкам, нам придется убить не одну неделю, танцуя в образе мерзких жирафов и напуганных свиней. Надеюсь, страдания наши не будут напрасны.

Повторюсь: в Black & White до черта всякой графической работенки. А ведь я еще даже не упомянул про магические заклинания (о, вы будете трепетать от ужаса!) и погодные эффекты, которые у нас тоже стоят в плане.

В общем, другой такой сложной в разработке игры я не помню. Но она, похоже, обещает быть самой заводной, и нам, без сомнения, воздастся”.

[1] Именно они должны заставить плакать засранца! **[2]** Корова учится ходить. **[3]** Увидеть Париж... и умереть! **[4]** Тот самый подопытный лев. **[5]** Сентиментальная обезьяна имени Марка Хили. **[6]** К вопросу о создании скальных текстур.

Укрощение животного, или Движковый триумвират

Созданием такого невероятно сложного животного, каким является Black & White, занимаются целых три коллектива. Чисто игровые программеры пишут код системы искусственного интеллекта и работают над статистическими базами данных, которые, в конечном счете, будут определять ход и баланс игры. Художники проектируют внешний вид игры, создавая тысячи графических кирпичиков, из которых строятся ландшафты, существа, анимированные картинки. Наконец, самая незавидная участь у программистов, отвечающих за 3D engine, – им предстоит объединить творения двух вышеназванных групп.

Технически, программирование игрового "движка" – самая сложная часть проекта. Три программиста, корпящих над "движком", – Жан-Клод Котье, Скавен Робертс и Алекс Эванс, почитаются у нас как святые. Их не слышно и не видно: эти затворники кода трудятся едва ли не круглосуточно не поднимая головы. В один прекрасный день они позволяют себе расслабиться, и это значит, что игра научилась делать что-то такое, о чем мы прежде даже и не мечтали.

Недавно Скавен показал нам одну программку, которая не только позволила нашему льву из тестовой "беты" передвигаться по трехмерному миру, но и могла концентрировать его внимание на конкретных объектах. Теперь, когда животное бежит вперед, его глаза остаются сфокусированными на строении, мимо которого оно проносится. Охи, ахи и вздохи изумления раздаются из толпы, собравшейся вокруг компьютера Скавена.

По правде говоря, никто толком не знает, как программисты игрового "движка" делают то, что они делают, и меньше всех разбираюсь в этом я. На период летней запарки мы наняли Алекса Эванса – блестящего программиста, обучающегося на последнем курсе в Кембридже. Перед возвращением в университет Алекс написал руководство для "чайника" (то есть для вашего покорного слуги) о том, как должен разрабатываться "движок" Black & White. Читаем его:

"Вы должны создать самый прекрасный "движок", из всех, что когда-либо существовали на этом свете. – Вот такую "вводную" дал нам недавно Питер Молиньё, произнося это своим "фирменным" якобы-ни-к-чему-не-обязывающим тоном. – Я доверяю вам во всем. Нужно, чтобы у нас было 5000 натурально анимированных персонажей, ландшафт с фантастической графикой, а также существо, настолько человечное и уникальное, что оно неизбежно должно стать лучшим другом игрока".

"Движок" B&W, безусловно, нуждался в укрощении. К моменту моего появления в Lionhad Жан-Клод уже разработал систему генерирования ландшафтов, в которой использовалось смешение текстур для создания ощущения действительно органичной природной среды. У Жан-Клода было великолепное видение того, каковы должны быть возможности ландшафта в игре. Возле каждого домика в каждой деревушке должен располагаться уникальный садик. По мере разрастания городов в них должны появляться улицы и дороги. Во время игры земля должна изменяться, реагируя на стиль пользователя: разбитая, выжженная земля у злых волшебников или красивая, пышная растительность у добрых.

У пейзажа в любой игре всегда есть одна проблема: отчетливо видно, как ландшафт делится на ячейки и как на каждую из этих ячеек накладываются повторяющиеся текстуры. Жан-Клод нашел способ генерирования уникальных текстур для каждого квадратного сантиметра земли, который позволяет отразить любой тип поверхности, будь то египетские дюны, или туманные холмы Ирландии, или заснеженные альпийские вершины. И все это без каких-либо острых и прямых углов! Но и этого Жан-Клоду было мало. Будучи очень взыскательным, он разработал еще и новый способ создания воды с помощью 3D-карты. Это означает, что в игре будут красивые озера с блестящей поверхностью и великолепная крошечная (с точностью до пикселя) рябь набегающей на берег воды. Такого рода детализация ландшафта и природы, а именно в создании стремительно несущихся в небе облаков, отбрасывающих тень на землю, или скалистых утесов, покрытых крошечной галькой, и есть суть нашей работы в Lionhead.

Пока Жан-Клод корпел над пейзажами, я принялся вставлять в игру кое-какие здания и существа, уже нарисованные художниками. Погрузившись с головой в глубины 3D Studio, я, как проклятый, целыми днями ворочал глыбы цифр внутри программы, чтобы сделать их удобоваримыми для "движка" игры.

Кроме того, мне было дано задание сделать тени мягкими ("...сделай их такими, какими их никто никогда еще не видел в играх!" – скомандовал Питер). Тени должны динамически перемещаться по всем игровым объектам. Это добавило в игру еще больше реализма – см. серию картинок номер 14. На первой совсем нет подсветки, на второй присутствует только основное освещение, а на последней уже есть мягкие динамические тени, которые реалистично перемещаются поверх любого предмета. Кажется, что освещение заставляет людей и здания более убедительно вливаться в окружающий мир. И он может стать только лучше...

Скавен – третий член команды по разработке игрового "движка". Он пришел в Lionhead из компании курьерской доставки грузов с названием Black & White! Бывают же такие совпадения! Скавен взвалил на свои плечи огромную работу по созданию существ и анимированию их движений; кроме того, он занимается движениями всех меньших персонажей. Игры до сих пор, как правило, имели в лучшем случае только пару анимированных существ. Скавен же сумел построить каркасную систему, приспособленную к каждому движущемуся объекту. Проще говоря, это означает, что любое животное в игре, от маленького кролика до огромного льва, буквально обладает скелетом и костями, и все это анимировано и движется – благодаря переплетению художественной анимации и перемещений, генерируемых искусственным интеллектом.

Затем на скелет натягивается кожа с определенной текстурой, и в итоге мы видим существо, способное вполне реалистично совершать любые мыслимые движения. Система Скавена уникальна в том смысле, что она автоматически адаптирует данное существо к любому изменению в окружающей среде или просто к каким-либо физическим параметрам: животные умеют взбираться на холмы, хромать при ранении, горбиться или удваиваться в размерах, если они злые. На серии картинок номер 15 показаны три различных льва, созданных при помощи системы Скавена. Первый – толстый, второй – злой, третий – гигант. Каждый из них обладает собственным способом передвижения. Мы надеемся, что те, кто будет играть в B&W по сети, смогут сражаться против других игроков, используя собственноручно выращенных животных с уникальными боевыми характеристиками.

Работа над "движком" приносит (пока...) всем нам только удовольствие. Многое из того, что мы делаем, делается впервые, и каждый шаг на пути к завершению работы над "движком" дает очередную дозу кайфа. Мы разделили всю работу между собой так, чтобы не наступать друг другу на пятки. Но не всегда все идет гладко и по плану, бывают и накладки, как бы мы ни старались их избежать. То животные сами по себе начинают взрываться, то по экрану бегают десятиметровые кролики, то ни с того ни с сего всплывают головы, вкрученные в угрожающего вида когти, – подобные вещи не редкость в нашем отделе."

"Алекс! Что ты наделал?" – вопит Жан-Клод.
"Ничего! Это проделки Скавена!" – отвечает Алекс.

[7] 3D-гуру Скавен Робертс. **[8]** Питер Молиньё: Вы должны! **[9]** Ахи-вздохи вокруг Скавена. **[10]** Жан-Клод Котье, худрук. **[11]** Алекс Эванс, студент. **[12]** Движковый триумвират. **[13]** Текстуры кисти Жан-Клода. **[14]** Накладываем динамическую тень. **[15]** Львы системы Скавена.

"Вранье! – протестует Скавен. – Я ничего не знаю ни о какой корове с пятисантиметровой головой и тринадцатиметровыми копытами! Это художники так нарисовали!"

В этом месте перебранка обычно останавливается. Несчастные художники...

Сегодня я представляю вам Алекса Эванса, текст которого составил большую часть этой главы.

Алексу – 20 лет, он учится на последнем курсе в Кембридже. Его знакомство с Питером Молиньё состоялось несколько лет назад, когда он проходил университетскую практику в Bullfrog. Парень пишет музыку, играет на виолончели и имеет кучу различных псевдонимов. Из-за вздыбленных ярко-рыжих волос друзья прозвали его Duracell. Под кличкой Statix Алекс известен в качестве одного из всемирно признанных и уважаемых программистов демо-роликов. Демо-ролики – это такие короткие аудиовизуальные творения (вроде абстрактных видеороликов рок-музыкантов), которые пишутся программистами с целью продемонстрировать свое профессиональное искусство "утрамбовывания" наибольшего объема программного кода в наименьший объем машинной памяти. В то лето, когда он работал в Lionhead, Алекс взял три выходных дня, чтобы написать демо-ролик, который затем отправил на конкурс в Финляндию. Три дня выходных не прошли даром: Алекс выиграл первый приз.

На одном из фанатских сайтов можно прочесть следующее: "Он теперь самый известный и самый уважаемый кодировщик в таблице рейтингов нашего сайта. Его отрыв в два раза от второго места впечатляет. Этот трудяга-бродяга помогает таким группам, как Psychic Link, Acme и Pulse, и в то же время работает на себя самого. По-моему, Statix – один из тех немногих программистов, кого можно назвать истинным художником".

И это все о нем, об Алексе Эвансе.

(Продолжение следует.)

The .LHX Files (C) 1999 Steve Jackson

Перевод с английского Михаила Новикова и Марии Горбатовой.

КУДА УПЛЫВАЕТ ТОЧКА

Математический сопроцессор: былое и нынче

ЛИЧНОЕ ДЕЛО

НИКОЛАЯ РАДОВСКОГО

А ведь совсем недавно его с нами не было. Даже не все 486-е процессоры имели встроенный FPU. Как сейчас помню свой 386DX-40, не помышлявший о математическом сопроцессоре. Говорят, могучая тайваньская промышленность освоила-таки выпуск 386DX-66. Я уже занял очередь!

правка, короткая: числом с плавающей точкой называется вещественное значение со знаком, записанное в формате: (знак) (мантисса)*10 (знак) (порядок). Например, число -134,9 хранится сопроцессором в виде: -1,349*10^2.

Бесконечная история

В безмятежную эру 386-х и 486-х процессоров пользователи редко интересовались родословной своих ЦП. Как ни странно, львиная доля рынка принадлежала Intel даже в те доисторические времена. AMD, вечный соперник, зарабатывал тогда клонированием интеловских чипов. Наивно полагать, что корпорация передавала свои технологии конкуренту из соображений альтруизма. Делиться велело антимонопольное законодательство США.

Однако безмятежной жизни AMD пришел конец. Intel удалось отстоять право на хранение своих технологий в секрете. После появления в 1993 году Pentium AMD пришлось довольствоваться рынком дешевых 486-х систем, параллельно ведя разработку собственного Pentium-совместимого чипа (благо, архитектуры Socket 5 и Socket 7 были открыты). С тех пор AMD освоилась в роли вечного догоняющего. Что не удивляет, если учесть желание компании выпускать процессоры для существующих платформ, не связываясь с разработкой принципиально новых чипсетов и материнских плат. Однако к моменту появления очередного процессора AMD платформа успевала морально устареть. При этом Intel внедрял новую, оставляя конкуренту лишь крохотные сборы с рынка недорогих персоналок.

Небольшую передышку AMD получила лишь после выпуска Pentium Pro. Этот ЦП, безусловно, остался вехой в истории серии X86, однако завоевать рынок “обыкновенных” PC ему так и не удалось. Во-первых, дороговизна производства Pentium Pro не позволяла существенно снижать его отпускную цену. Во-вторых, этот ЦП эффективен преимущественно в 32-разрядных приложениях, а большинство популярных в то время программ оставалось 16-разрядными. Итог: Pentium Pro применялся лишь в серверах и рабочих станциях, оставляя рынок массовых PC устаревающим Pentium. Так у AMD появилось время для реванша. Весной 1997 года начались поставки K6 – процессора, имеющего многие архитектурные особенности ЦП шестого поколения (Pentium Pro/ Pentium II), но живущего в стандартном для Pentium гнезде Socket 7. Старт был весьма удачен: K6 233 собрал положительные отклики прессы, захватив титул самого быстрого ЦП для Windows 95.

Однако торжество AMD было скоротечным. Месяц спустя Intel выкатил тяжелую артиллерию – новую серию процессоров Pentium II. От Pentium Pro новички выгодно

отличались меньшей ценой, большей производительностью в 16-битных приложениях и поддержкой MMX (популярной в то время "плюшки"). Самый быстрый из них жил на умопомрачительной частоте 266 МГц. У AMD началась полоса неудач. Из-за трудностей с освоением нового производственного процесса корпорация долго не могла приступить к выпуску 266- и 300-мегагерцовых версий K6. К моменту появления этих ЦП (апрель 98 года) в активе Intel уже имелись чипсет 440BX с поддержкой системной шины 100 МГц и 400-мегагерцовый монстр Pentium II 400.

Для справки: K6 300 (66 МГц X 4.5) в бизнес-приложениях мог конкурировать лишь с Pentium II 233. Со стремительно плодящимися 3D-играми камни AMD уживались еще хуже: их немощный (источник недуга препарирован ниже) сопроцессор захлебывался в геометрических расчетах, приводя к ощутимому отставанию K6 даже от дряхлеющих Pentium MMX. Тотальная перестройка блока вычислений с плавающей точкой (неуклюже-официальный синоним термина "математический сопроцессор") потребовала бы слишком много времени и средств, поэтому, чтобы "примирить" K6 с играми, AMD пошла другим путем. Система команд процессора была расширена SIMD-операциями над числами с плавающей точкой (подробнее см. .EXE #8'98). Так появилась серия K6-2.

Впервые в истории семейства X86 инициатива расширения системы инструкций принадлежала не Intel, а его конкуренту. Безусловно, команды 3DNow! способны значительно ускорить геометрические вычисления, помогая K6-2 догнать (и даже обогнать!) Pentium II. Однако для эффективного использования этих инструкций разработчикам игр приходится писать значительные участки кода на ассемблере (весьма трудоемкая и непростая задача!). Увы, лишь немногие программисты решились на подобные трудовые подвиги. В итоге AMD, конечно, может гордиться многоэкранным списком тайтлов с поддержкой 3DNow!, однако значительно ускоряемых этими командами игр, увы, совсем не много.

В общем, K6-2 достойно выступал в нескольких тщательно оптимизированных играх (например Quake 2), заметно отставая от процессоров Intel в большинстве прочих. Не удивительно, что серия K6 так и не снискала большой популярности у геймеров.

Плавно движется дорога...

Наши постоянные читатели не раз встречали доказательства невысокой производительности встроенных в ЦП серии K6 математических сопроцессоров. Однако причины этого наследственного порока до сих пор подробно не обсуждались. Пришло время восполнить этот пробел.

Основная причина нерасторопности сопроцессоров (или FPU, от Floating Point Unit) серии K6 – их неконвейерность. Суть конвейеризации вычислений в разбиении их на череду относительно простых стадий таким образом, чтобы обеспечить максимальную загрузку всех блоков процессора. Уместна аналогия с автозаводом. Предположим, сборка автомобиля состоит из четырех этапов (к примеру, сборка кузова, его покраска, установка двигателя и монтаж ходовой части). Положим также, что каждый этап требует рабочих соответствующей квалификации и длится ровно час. На заводе, не оснащенном конвейером, сборка будет происходить так: бригада #1 соберет кузов и отправится забивать козла, спустя час маляры закончат покраску и присоединятся к коллегам, затем бригада #3 прикрутит мотор и засядет в курилке, а на последнем этапе рабочие прибьют к машине колеса и отправятся выпивать за здоровье любимой тещи четвертого бригадира. Подобный завод будет собирать один автомобиль за четыре часа, причем каждая бригада будет занята делом только 25% рабочего времени.

Избежать простоев можно оснастив завод конвейером, транспортирующим полуфабрикаты по этапам. В этом случае каждая бригада после окончания работ над очередной машиной не будет простаивать, приступая мгновенно к сборке следующего авто. Первый автомобиль такой завод соберет за те же четыре часа, однако остальные машины будут сходить с конвейера ежечасно.

У нас то же самое: неконвейерный сопроцессор неспособен начать обработку новой команды до тех пор, пока полностью не закончит предыдущую. Скорость работы FPU (как, впрочем, и большинства других устройств обработки чего-либо) характеризуется двумя параметрами: латентностью и пропускной способностью. Первый из них есть полное время, необходимое для выполнения одной команды (допустим, латентность нашего гипотетического автозавода равна четырем часам). Пропускная способность равна минимальному времени, проходящему между получением результатов двух команд. Конвейеризация влияет именно на этот параметр. Пропускная способность устройств, не знакомых с конвейерной обработкой, равна латентности. Например, у гипотетического завода, рассмотренного нами первым, она составляет четыре часа.

При удачной загрузке конвейера, пропускная способность устройства определяется производительностью самой медленной его (конвейера) стадии. Так, модернизация автозавода позволила увеличить ее вчетверо (его пропускная способность равна одному часу).

Игры решают все

Итак, интегрированный в K6 сопроцессор, в отличие от FPU процессоров Intel, был неконвейерным. Характерно, что FPU от AMD обладали меньшей латентностью: простые (и самые распространенные!) команды сложения, вычитания и деления выполнялись в K6 за два такта, в то время как Pentium Pro и Pentium II тратили на них по 3-5 тактов. Однако при "хорошей" последовательности инструкций сопроцессоры Intel могли вычислять по одной команде за такт, а K6 выдавал результат минимум через каждые два такта работы.

Таким образом, эффективность каждого FPU существенно зависит от типа задачи. В программах, где вычисления над числами с плавающей точкой довольно редки или сильно "разбавлены" обычным кодом, в первую очередь важна латентность, и сопроцессоры AMD окажутся в выигрыше. Типичный пример – некоторые старые тесты производительности FPU, в которых K6 обгонял Pentium. Такие бенчмарки измеряли время вычисления одной или нескольких операций. В этом случае определяющим фактором становится латентность, а не пропускная способность сопроцессора. 3D-игры, напротив, загружают FPU большим количеством однотипных операций. Латентность сопроцессора в подобных приложениях не играет большого значения. Куда важнее его пропускная способность. Подчеркну, что я не считаю "любящие K6" (как и любые другие) тесты производительности FPU "плохими" или "неверно оптимизированными". Просто подобные бенчмарки неадекватны интересующим меня задачам.

ШЕСТИСОТЫЙ МЕГАГЕРЦ

• Николай Радовский •

Цитата из пресс-релиза: "Теперь жители стран СНГ получили возможность осуществить заветную мечту многих: приобрести 600-е машины по вполне доступной цене". Точно, получили. Не так чтобы по "вполне", но, в общем, доступной. Дело за малым: нужно решить, какой именно "шестисотый" вам нужен. Скоро их станет еще больше...

Итак, мы начинаем очередной раунд боя ЦП-титанов – AMD vs. Intel. За год, пролетевший со времени последнего УЧУ-обзора центральных процессоров, обе компании успели подготовить новые серии и покорить новые частоты. Сегодня на ринге супертяжеловесы AMD Athlon 600 и Pentium III 600, а также представитель более легкой весовой категории Celeron 433. Рефери, гонг!

Как мы тестировали

Процессоры Celeron и Pentium III устанавливались в материнскую плату Abit BX6 rev. 2.0 (для PPGA-версий Celeron использовался переходник MSI MS-6905).

Процессор Athlon тестировался на плате MSI MS-6167.

Тестовая система содержала 128 Мбайт 8-нс PC100 SDRAM, видеоадаптер Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra и жесткий диск WD AC420400.

Операционная система – Windows 98 SE (с установленным DirectX 7.0).

В процессе тестирования использовались следующие тесты:

ZD CPUmark 99 – новый тест целочисленной производительности ЦП, пришедший на замену CPUmark32.

ZD FPUmark – тест производительности процессора, измеряющий скорость операций над числами с плавающей точкой.

Business WinStone – тест производительности системы при работе с бизнес-приложениями.

Скорость Quake 3: Arena v1.08 измерялась в разрешениях 640x480 и 800x600 High Color при третьей детализации текстур с помощью команды: timedemo 1; demo q3demo1.

Производительность Expendable измерялась в разрешении 800x600 High Color с помощью опции в командной строке: -timedem2.

Скорость демо-версии Unreal Tournament 338Demo измерялась в разрешении 800x600 High Color с помощью записи дефматча wicked.dem (доступна по адресу: www.voodooextreme.com/reverend/Unreal/UT_Wicked.zip).

Все игровые тесты проводились при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Гц.

AMD Athlon 600 (НАШ ВЫБОР EXE; оценка 4.5)

Цена	$650 (ориентировочно)
Тактовая частота	600 МГц
Частота системной шины	200 МГц
Производственный процесс	0,25 мкм
Системная шина	Alpha EV6
Разъем	Slot A
Кэш первого уровня (инструкции/данные)	64/64 Кбайта
Кэш второго уровня	512 Кбайт
Напряжение питания ядра	1,6 В
Расширенные наборы инструкций	MMX, расш. 3DNow!

Первый взгляд на Athlon 600 (в "девичестве" K7) вызвал у меня приступ ностальгии: от старых (конструктив SECC) Pentium II процессор отличался лишь лейблами "AMD" да титанических размеров радиатором, увенчанным не менее внушительным вентилятором. Сходство неслучайно: AMD не смогла интегрировать кэш второго уровня (L2) на кристалл процессора, а размещать его на материнской плате малоэффективно (удаленность от ЦП существенно ограничивала бы частоту работы чипов памяти). Поэтому микросхемы кэша L2 у Athlon, как и у Pentium II/III, размещены на одной печатной плате с процессором и связаны с ним отдельной высокоскоростной шиной. Оба ЦП-флагмана (от AMD и Intel) похожи не только объемом, но и тактовой частотой (половина внутренней частоты ЦП) кэша второго уровня. Однако контроллер кэша L2 и буфер его индексов (TAG RAM – память, хранящая адреса попавших в кэш участков ОЗУ) у Athlon, в отличие от процессоров Intel, находятся на кристалле ЦП. Интересно, что контроллер кэша допускает различные объемы (до 16 Мбайт) и скорости (возможны следующие отношения частоты кэша к частоте ЦП: 1/4, 1/2, 1/3, 2/3 и 1) его работы. Такая ширина настроек позволит AMD в будущем выпускать версии Athlon для разных сегментов рынка. Увесистым серверам придутся по вкусу ЦП с большим количеством быстрой SRAM. С другой стороны, ограниченным в средствах пользователям понравятся удешевленные Athlon с L2-кэшем, работающим на 1/3 частоты ЦП. Тем более что 200-мегагерцовая SRAM медленнее 300-мегагерцовой всего лишь на 7% (на чтение первых 64 бит из 200 МГц SRAM уходит 2 такта, а из 300 МГц – 4 такта).

Вряди случайно и внешнее сходство картриджей Athlon и Pentium II. Компания AMD пыталась максимально снизить затраты на производство материнских плат для новых процессоров, одолжив разъем (Athlon устанавливается точно в такой же слот, как и Pentium II, но развернутый на материнской плате на 180 градусов) и крепежный механизм у конкурента. Собственно, "сродство" интерфейсов Athlon и Pentium II/III на этом заканчивается.

Процессоры AMD работают с заимствованной у RISC-процессоров Alpha системной шиной

НАШ ВЫБОР GAME.EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

EV6, принципиально несовместимой с интеловской логикой GTL+. Поэтому устанавливается Athlon в собственные материнские платы, признающие только этот ЦП и не дружащие с любыми другими процессорами. EV6 связывает только процессор с чипсетом (точнее, с его северным мостом). Последний общается с памятью по отдельному каналу. Таким образом, шины EV6 и памяти не зависят друг от друга и способны работать на разных частотах.

Системная шина современных Athlon тактируется частотой 100 МГц, однако данные по ней передаются на обоих фронтах сигнала, поэтому эффективная частота EV6 равна 200 МГц (для сравнения: все современные Pentium III живут на 100-мегагерцовой шине). Впрочем, сегодня столь высокая пропускная способность остается незадействованной. AMD 750 – единственный доступный пока чипсет для Athlon – поддерживает лишь стандартную 100 МГц SDRAM, оставляя без дела добрую половину пропускной способности EV6. PCI неспособна ощутимо загрузить системную шину из-за относительно невысокой собственной пропускной способности. Ускоренные режимы передачи данных по AGP (2X, 4X) ориентированы прежде всего на закачку текстур непосредственно из системного ОЗУ, минуя ЦП. Процессору просто нечего скармливать 3D-ускорителю в таких объемах (результатам геометрических вычислений достаточно мизерной полосы пропускания). Безусловно, с распространением быстродействующих типов ОЗУ (DDR SDRAM, RDRAM) скорость EV6 начнет приносить пользу.

Еще одна характерная особенность EV6 – подключение процессоров к чипсету методом "точка-точка". В многопроцессорных системах на базе Athlon каждый ЦП будет соединен с системной логикой собственным каналом. Иными словами, пропускная способность EV6 не будет делиться между процессорами, так как каждый из них получит по личному экземпляру шины. Это принципиальное отличие EV6 от GTL+ (разделяемой между ЦП в SMP-системах) фактически снимает ограничения на количество ЦП в многопроцессорных конфигурациях, способствуя увеличению их (конфигураций) быстродействия... Все-все-все! Журнал все-таки игровой, поэтому мы не будем загружать вас глубоководными рассуждениями об эффективности протокола EV6 в симметричных мультипроцессорных системах. OK?

Закончив с интерфейсом, перейдем к внутренней архитектуре Athlon. Подобно Pentium II/III, этот ЦП исполняет громоздкие инструкции X86 не сразу, предварительно разбивая их на компактные и простые микрооперации, напоминающие команды процессоров с RISC-архитектурой. Дело в том, что классические CISC-инструкции X86 могут быть достаточно сложны, отнимая у ЦП много дополнительных тактов. Хуже всего то, что такой гигант не просто пожирает время ЦП, но и приостанавливает обработку всех находящихся на конвейере операций. Крохотные инструкции легче исполнять, с их помощью можно увеличить загрузку конвейера, сократив его простои.

Нарезкой инструкций занимается декодер. И Athlon, и Pentium III могут препарировать до трех команд за такт. Однако декодер Intel справляется лишь с одной сложной инструкцией, остальные две должны быть простыми. Athlon не имеет подобных ограничений.

У конвейера есть еще один враг – условные переходы. Аналог этих операций в высокоуровневых языках программирования – конструкция IF THEN. Проблема в том, что, получив подобную инструкцию, процессор до момента вычисления условия не знает, будет ли совершен переход на новый адрес или нет. Соответственно, ему неизвестно, какую команду нужно извлекать из памяти и декодировать следующей. В итоге ЦП вынужден ожидать вычисления условия перехода, теряя драгоценные такты. Для того чтобы избежать простоев, все современные процессоры стараются предсказать результаты ветвлений до вычисления условий перехода. Руководствуясь предсказанием, ЦП может продолжать извлечение и декодирование новых инструкций. Если предположение окажется верным – процессор сэкономит такты. За ошибку придется платить ими же. Athlon, как и Pentium II/III, почему-то не пользует для предсказаний проверенную поколениями кофейную гущу, строя предположения на основе данных о предыдущих ветвлениях. Для этого он хранит историю последних переходов в специальном кэше. Однако объем этого буфера у Athlon вчетверо больше, чем у ЦП Intel (2048 входов, против 512 у Pentium III). Поэтому вероятность правильного предсказания ветвлений у флагмана AMD тоже выше (Athlon оказывается прав примерно в 95% предположений, в то время как Pentium III – в 90).

Итак, инструкции декодированы, ветвления предсказаны, пора заняться исполнением команд. Здесь Athlon также обходит Pentium III. Новичок способен параллельно выполнять три целочисленных инструкции, а рекорд процессоров Intel – две команды за один такт.

Стоит также отметить, что объем кэша первого уровня у Athlon вчетверо больше, чем у Pentium III. Чем больше объем кэша L1, тем реже процессору приходится ждать данных от медлительных кэша второго уровня и ОЗУ.

Итак, теоретически, целочисленная производительность Athlon должна быть выше, чем у Pentium III. Реальные тесты подтверждают теорию. В основанном на популярных бизнес-приложениях тесте ZD CPUmark 99 работающий на 600 МГц Athlon обошел аналогично тактированный Pentium III на внушительные 24%. Впечатляющий результат! Отставание чемпиона в Business Winstone объясняется медлительностью интегрированного в MSI MS-6167 контроллера IDE (установка драйверов Bus Master не помогла).

Впрочем, процессоры AMD давно отличаются высокой целочисленной производительностью. Ахиллесовой пятой всех предыдущих ЦП корпорации был неконвейерный сопроцессор, обламывающий fps в любом FPS (не путать с RTS и ATC!). Нас, по понятным причинам, больше всего интересовало, сумеет ли Athlon составить конкуренцию Pentium III в последних шутерах, или новичку от AMD, подобно предшественникам, суждено остаться беззубым "процессором для офиса". От-

давая дань традиции, перед оглашением диагноза покопаемся в потрохах новорожденного.

Первая хорошая новость: математический сопроцессор Athlon полностью конвейеризован. FPU флагманов AMD и Intel оснащены двумя конвейерами, один из которых обрабатывает команды сложения и вычитания чисел с плавающей точкой, а другой — умножения и деления их же (сопроцессор Athlon снабжен также дополнительным конвейером, обрабатывающим некоторые служебные функции). Стоит отметить, что у Pentium III часть стадий блоков умножения и сложения совмещены. Поэтому FPU процессоров Intel, в лучшем случае, способен вычислять одну операцию с плавающей точкой за такт. Причем очередная команда умножения может быть исполнена лишь через два такта после предыдущей. Следовательно, для достижения максимума пропускной способности сопроцессора Pentium III код необходимо оптимизировать так, чтобы не допускать две операции умножения подряд, "разбавляя" их инструкциями сложения и вычитания. FPU Athlon не имеет подобных ограничений — все его конвейеры полностью независимы. Более того, команды сложения и умножения могут обрабатываться параллельно, поэтому максимальная пропускная способность нового сопроцессора AMD — две (!!!) операции с плавающей точкой за такт.

Измерения скорости сопроцессора подтвердили первенство Athlon: в тесте ZD FPUmark он обогнал работающий на аналогичной частоте Pentium III на 7%. Во всех игровых тестах, за единственным исключением, Athlon 600 был быстрее Pentium III 600 на 1–19%. Исключением оказался тест на базе игры Dispatched, оптимизированный исключительно под SSE. Так как эта бенчмарка распространяется Intel специально для демонстрации возможностей Pentium III, мы не стали уделять ей много внимания.

В заключение, несколько слов о фирменной приправе AMD — расширенном наборе инструкций 3DNow!. Комплект не просто включен в Athlon (что неудивительно), но и сам подвергнут расширению. К 3DNow! добавлены 24 новые инструкции. 19 из них позволяют непосредственно управлять содержимым кэшей процессора, указывая, какие данные лучше поместить в кэш предварительно, а какие не нужно держать там вообще. Подобные трюки могут быть весьма полезны для обработки потоковых данных (например при сжатии/декомпрессии). Стоит отметить, что в этой области Intel опередил AMD, давно включив аналогичные инструкции в набор SSE.

Еще пять новых команд помогут Athlon "прикинуться" цифровым сигнальным процессором (DSP). По заверениям AMD, эти инструкции полезны для реализации программных модемов и программ сжатия/декодирования звука (например в форматы Dolby Digital и MP3). Публичный энтузиазм девелоперов, вызванный появлением очередного расширения престарелой системы команд X86, пока незаметен. Впрочем, поживем — увидим...

Теперь о малоприятном. Официально Athlon был анонсирован 9 августа этого года, однако до московских магазинов первые экземпляры доползли лишь в сентябре (600-мегагерцовые процессоры, кстати, не появились в продаже даже на момент написания этих строк). Еще хуже то, что материнскую плату для этого процессора нереально купить до сих пор (середина октября). Первые платы для Athlon (в том числе и побывавшая у нас MSI MS-6167) построены на чипсете AMD-750, хотя о разработках собственной системной логики для нового ЦП объявили и другие компании (в первую очередь VIA). Остается надеяться, что дефицит платформ для Athlon просуществует недолго.

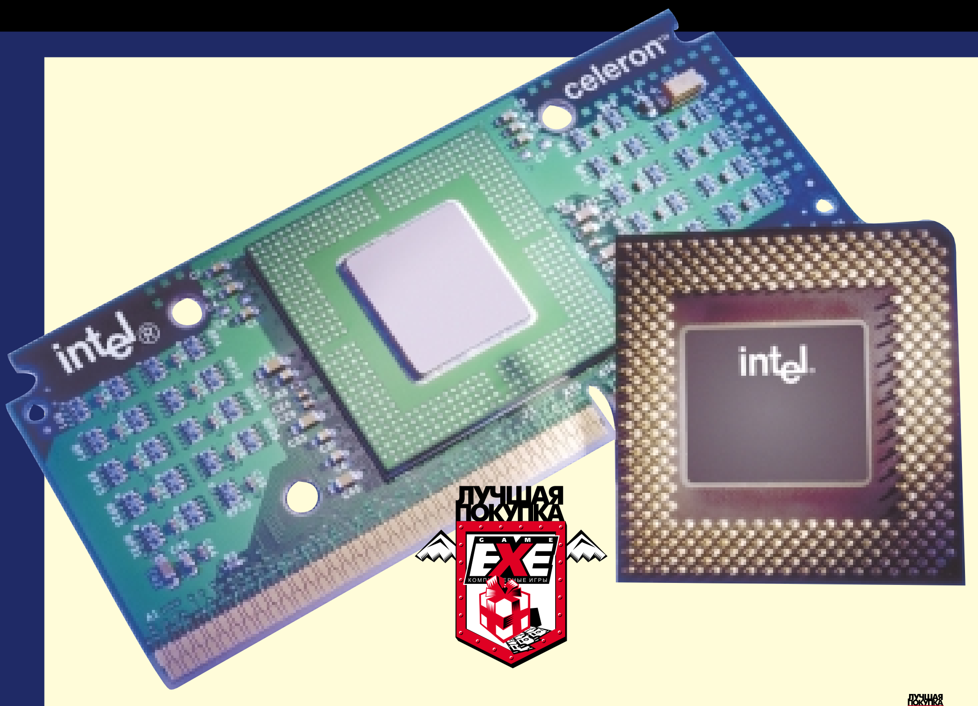
Pentium III 600	
Цена	$610
Тактовая частота ЦП	600 МГц
Частота системной шины	100 МГц
Производственный процесс	0,25 мкм
Системная шина	GTL+
Разъем	Slot 1
Кэш первого уровня (инструкции/данные)	16/16 Кбайт
Кэш второго уровня	512 Кбайт
Напряжение питания ядра	2,05 В
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE

4.0

Изначально Intel планировал выпустить шестисотый Pentium III лишь в конце года, однако появление Athlon заставило корпорацию поторопиться. Словом, этот процессор был анонсирован в начале августа и, что характерно для Intel, почти сразу появился в продаже. Архитектурно новичок идентичен младшим Pentium III. Фактически, от рассмотренного нами ранее (см. .EXE #3'99) Pentium III 500 этот процессор отличается лишь бОльшим коэффициентом умножения и более быстрыми микросхемами кэша второго уровня. Поддержка инструкций SSE, естественно, в наличии. Впрочем, подводя предварительные итоги, можно сказать, что 1999 год не стал годом прорыва SIMD-операций с плавающей точкой (SSE и 3DNow!). Хотя вывешенные на сайтах Intel и AMD списки "расширенных" приложений включают десятки названий, программ, ощутимо выигрывающих от применения новых инструкций, по-прежнему очень мало.

Результаты тестов производительности оказались не в пользу Intel: практически во всех "забегах" Athlon вырывался вперед. Итог не столь удивителен, если учесть, что архитектура ядра лучших процессоров Intel практически неизменна вот уже четыре года (со времени выпуска Pentium Pro осенью 1995 г.).

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ GAME.EXE



В последний раз журнал писал о процессорах серии Celeron в 9-м номере за прошлый год. Что произошло за это время? Появились более шустрые версии, работающие на частотах 366, 400, 433, 466 и 500 МГц, и новый конструктив PPGA. О последнем стоит рассказать подробнее. Внешне Celeron в конструктиве PPGA напоминают Pentium MMX, а устанавливается в Socket 370 (Intel, пытаясь снизить стоимость как самих ЦП, так и материнских плат для них, отказался от дорогого разъема Slot 1 в пользу этого гнезда – благо внешние микросхемы SRAM больше не нужны, поскольку кэш второго уровня расположен непосредственно на кристалле Celeron). Важно понимать, что, несмотря на внешнее сходство, Socket 370 не имеет ничего общего с Socket 7. Фактически, новое гнездо – это видоизмененный (и удешевленный!) Slot 1. Для установки PPGA Celeron'ов в Slot 1 существуют специальные переходники Slotket, стоящие от 10 до 15 "зеленых рублей".

Тесты выявили высокую производительность Celeron при операциях над числами с плавающей точкой. Так, Celeron 433 в тесте ZD FPUmark обогнал вдвое более дорогой Pentium III 450. Источник такой прыти – быстродействующий кэш второго уровня, работающий на частоте ЦП. Однако в целочисленных операциях Celeron заметно отстает от Pentium III из-за небольшого объема кэша L2 и невысокой частоты системной шины (66 МГц против 100 МГц у Pentium III). Не стоит забывать, что большинство инструкций ЦП (даже в самых "трехмерных" шутерах) составляют именно целочисленные операции. Поэтому в некоторых играх отставание Celeron 433 от Pentium III 450 было довольно значительным (почти 25% в Unreal Tournament и Expendable).

Итог. Celeron остается недорогим процессором с превосходным соотношением "цена/производительность". Если вы не готовы тратиться на Athlon или Pentium III, то лучшей покупки вам не найти.

Впрочем, в ближайшее время должны появиться Pentium III с обновленным ядром (кодовое название Coppermine), обеспечивающим примерно 12-процентный рост целочисленной производительности и увеличение на 20% скорости вычислений с плавающей точкой. Вероятно, эти ЦП сумеют составить достойную конкуренцию Athlon.

Итог. Несмотря на то что Pentium III уже (пока?) не ставит рекордов скорости, мы смело можем рекомендовать этот ЦП всем поклонникам игр. Выбор материнских плат для этого процессора огромен, а его производительность вас вряд ли разочарует.

Celeron 433 (ЛУЧШАЯ ПОКУПКА; 4.0)

Цена	$90
Тактовая частота ЦП	433 МГц
Частота системной шины	66 МГц
Производственный процесс	0,25 мкм
Системная шина	GTL+
Разъем	Socket 370
Кэш первого уровня (инструкции/данные)	16/16 Кбайт
Кэш второго уровня	128 Кбайт
Напряжение питания ядра	2 В
Расширенные наборы инструкций	MMX

Таблица 1

	ATHLON 600	PENTIUM III 600	PENTIUM III 550	PENTIUM III 500	PENTIUM III 450	CELERON 433	CELERON 400	CELERON 366	CELERON 333
CPUmark 99ф	56,4	45,4	41,8	38,1	34,5	33,2	31,9	29,5	27,1
FPUmark	3260	3050	2790	2540	2300	2310	2110	1950	1770
Business WinStone	26,3	26,8	25,7	24,6	23,4	21,4	20,6	20	19,1

Таблица 2

	ATHLON 600	PENTIUM III 600	PENTIUM III 550	PENTIUM III 500	PENTIUM III 450	CELERON 433	CELERON 400	CELERON 366	CELERON 333
Q3A q3demo1 640X480	94,4	82,3	76,1	70,6	65,7	54,6	51,3	50,5	46,9
Q3A q3demo1 800X600	75,1	73	70,3	67,1	63,7	53,2	51,9	50,2	46,7
Quake 2 demo1.dm2 800X600	102	101,8	100,2	98,5	94,7	81,6	78,3	74,4	70
Quake 2 crusher.dm2 800X600	70,3	63,8	58,7	54,3	50	42,4	40,3	37,7	35
Expendable 800X600	61	57,5	53,5	50,4	47	35,8	34,5	33,6	31,4
Unreal Tournament wicked.dem	32,9	32,6	30,8	29,2	27,8	21,6	21,1	20,3	19,5

Спасибо!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования центральные процессоры:

"Пирит" **115–7101**
"Формоза" **234–2165**
CHI **158–6816**
IPLabs **728–4101**

Отдельное спасибо:
Web–сайту **iXBT Hardware** (ixbt.stack.net) — за плату MSI MS–6167. Компании **JIB Group** (917–0503) — за жесткий диск WD AC420400. Восточно–европейскому представительству **Creative Labs** (www.creative.ru) — за видеоадаптер Graphics Blaster TNT2 Ultra.

НЕ КАМНЕМ ЕДИНЫМ

• Алексей Кадыров •

Полтора года назад Game.EXE самым пристальным образом знакомился (а потом знакомил вас) с материнскими платами, построенными на новейшем, по тем временам, чипсете Intel 440BX. С точки зрения вечности, с тех пор минула исчезающе ничтожная доля секунды, но указанный чипсет уже используется в подавляющем большинстве плат на Slot 1. Однако их, "матерей", возможности с того времени заметно изменились...

основные изменения, внесенные в новые платы, вызваны рекомендациями PC99. Что есть PC99? Это ежегодно составляемый Intel и Microsoft (при содействии производителей компьютеров) список рекомендаций на тему "каким должен быть настоящий ПК". В 1999 году в него внесен ряд довольно забавных новшеств, среди которых: развитие инициативы OnNow, цветовая дифференциация штан... то есть, простите, разъемов ПК, переход с портов COM и LPT на USB и IEEE 1394, а также ликвидация слотов ISA. Коротко рассмотрим некоторые из перечисленных новаций и рудиментов.

Несколько слов об IEEE 1394: это сверхскоростная шина, полезная для подключения сканеров, цифровых видеокамер и тому подобной "экзотики". К сожалению, из-за высокой стоимости и хилой поддержки этого интерфейса платы с портами IEEE распространены пока из рук вон (во всяком случае мы не нашли ни одной. И это в Москве!).

Со слотами ISA все ясно: эта 16-разрядная шина давно перестала соответствовать возросшим потребностям в скорости, а некогда использовавшие ее компоненты ПК перешли на более современные шины PCI и AGP. Большинство современных производителей материнских плат выпускают модели как со слотами ISA, так и без них.

Инициатива OnNow направлена на приведение компьютера в рабочее состояние сразу после его включения. Основную роль здесь играет новый энергосберегающий режим "спячки" компьютера Suspend-to-Ram (STR), предложенный Intel в начале этого года и поддерживаемый многими новыми материнскими платами. При переходе в STR информация о состоянии компьютера сохраняется в ОЗУ, а все остальные компоненты выключаются. На возврат ПК в рабочее состояние уходит от силы секунда-другая. Благодаря очень низкому энергопотреблению (порядка 5 Ватт), режим STR вполне годен для постоянного применения, избавляя пользователей от ожидания загрузки ОС и часто используемых программ при каждом включении компьютера. Возможность мгновенного приведения PC в боевую готовность, безусловно, полезна. Кроме того, новый режим будет просто незаменим при использовании ПК с модемом в качестве автоответчика. Из протестированных плат Suspend-to-Ram поддерживали лишь продукты Asus. Стоит отметить, что STR должен поддерживаться ОС и драйверами периферии. Кроме того, с этим режимом несовместимы карты для шины ISA.

Идея разноцветных разъемов проста и, бесспорно, удачна. Цвета запоминаются гораздо легче компьютерного сленга. Из протестированных плат черные разъемы остались только у плат Soyo и Chaintech. Приведем список разъемов ПК с соответствующими им цветами:

Аналоговый видеовыход – синий
Цифровой видеовыход – белый
Звуковой вход – голубой
Звуковой выход – салатовый
Вход для микрофона – розовый
Игровой/midi-вход – золотистый
USB – черный
IEEE 1394 – серый
PS/2-клавиатура – фиолетовый
PS/2-мышь – зеленый
Параллельный порт (LPT) – бордовый
Последовательный порт (COM) – бирюзовый
Сабвуфер – оранжевый
Колонки – коричневый
Видеовыход – желтый

Socket 370

Intel создал этот разъем, желая дополнительно снизить цены на младшее семейство своих процессоров. Логика проста: зачем использовать стандартные печатные платы для Pentium II/III, когда разъемы под кэш на них все равно пустуют? Более компактный и дешевый корпус ЦП PPGA (Plastic Pin Grid Array) позволил существенно удешевить Celeron. Специально под новый формат была создана модификация Slot 1 – Socket 370. Несмотря на внешнее сходство с Socket 7/Super 7, новый разъем роднит с ними лишь внешний вид. Зато процессоры для Socket 370 без проблем можно установить в Slot 1 при помощи специальной платы-переходника.

Intel i810

Данный чипсет создан для недорогих персональных компьютеров, поэтому большинство плат на нем выпускаются с Socket 370. Тем не менее многие использованные в i810 решения найдут место и в будущих чипсетах Intel. Помимо необычной архитектуры чипсет интересен интегрированным 2D/3D-видеоадаптером Intel i752 и опциональной поддержкой Ultra DMA/66.

i810 состоит из трех чипов: контроллера памяти и графики Intel 82810/82810-DC100 (GMCH), контроллера ввода-вывода 82801AA/AB (ICH/ICH0) и хаба фирменного ПО 82802AB/AC (FWH). Первые два компонента соединены специальной шиной с пропускной способностью 266 Мбайт/с. Причиной этого нововведения стала недостаточная пропускная способность PCI (133 Мбайт/с при частоте 33 МГц),

по которой прежде общались почти все компоненты ПК. Новая архитектура (Intel называет ее хабовой) будет использована во всех будущих чипсетах корпорации (в том числе и в i820 – первом чипсете с поддержкой RDRAM).

GMCH включает в себя арбитра системной шины (официально поддерживается ее работа на частотах 66 и 100 МГц), контроллер ОЗУ (i810 поддерживает только PC100 SDRAM) и 2D/3D-видеоадаптер (улучшенную версию старичка i740). Выпускается чип в двух вариантах: 82810 и 82810-DC100. Последний отличается поддержкой дополнительного дисплейного кэша (до 4 Мбайт SDRAM), отводимого под Z-буфер.

ICH включает в себя арбитра PCI, контроллеры IDE, USB, DMA и прерываний, а также часы реального времени и несколько таймеров. Показательно отсутствие арбитра ISA. Эта умирающая шина поддерживается только через внешний мост. Выпускаются две версии чипа: 82801AA и 82801AB. Первый отличается поддержкой большего количества слотов PCI, Ultra ATA/66 и функции дистанционного включения по сети.

Несколько слов о хабе фирменного ПО. Фактически, это схема, содержащая 4 Мбит EEPROM, в которой хранятся BIOS материнской платы и встроенного в i810 видеоадаптера. Кроме того, в ней есть встроенный генератор случайных чисел, необходимый, по мнению Intel, для улучшения криптозащиты данных при работе в Интернете.

На некоторых платах i810 вместо отсутствующего слота AGP расположен разъем AMR (Audio Modem Riser), в который вставляется звуковая карта, плата модема или же карта, содержащая и то, и другое. Принципиальное отличие таких плат от традиционных в том, что вся цифровая обработка производится ЦП. Это существенно снижает цену устройств, увеличивая нагрузку на центральный процессор. К сожалению, найти для тестирования подобные карты нам не удалось.

Не гнать!

Несколько слов об актуальности разгона системной шины на чипсете 440BX выше положенных 100 МГц. Проблема в том, что этот чипсет вычисляет частоту AGP, умножая частоту системной шины на 1 или 2/3. Других коэффициентов 440BX не знает. Поэтому разгон процессора на системной шине, тактируемой быстрее 100 МГц, приведет к разгону AGP и установленной в этот слот видеокарты. В результате использование AGP-видеоадаптеров при разогнанной до 133 МГц системной шине может представлять лишь теоретический интерес. Что касается шины PCI, то во многих платах при частотах системной шины, превышающих 120 МГц, ее частота получается делением последней на 4. В этом случае даже на 150-мегагерцовой системной шине частота PCI составляет всего 37,5 МГц. Проблема лишь в том, что PCI-видеокарты уже почти не производятся...

Как мы тестировали

В систему с тестируемой материнской платой устанавливались 128 Мбайт 8-нс PC100-памяти SDRAM, AGP-видеоадаптер 3dfx Voodoo 3 3000 и жесткий диск IBM DJNA-370910.

Тестирование плат со Slot 1 проводилось на процессорах Celeron 366 и Pentium III 600.

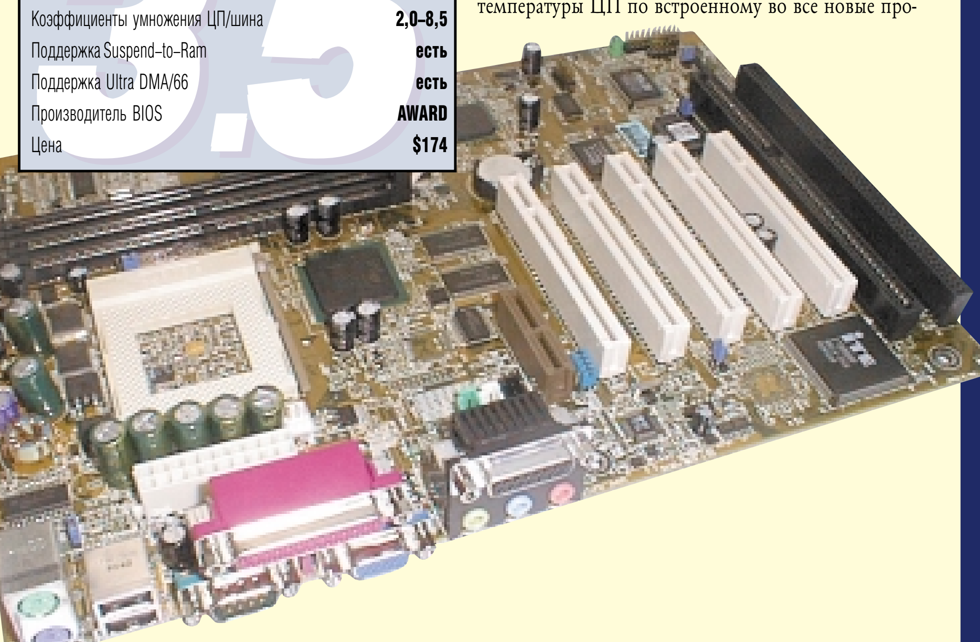
Asus MEW не требовала внешнего видеоадаптера и тестировалась на PPGA-версии Celeron 366.

Перед прогоном игровых тестов отключалась синхронизация с VSync и устанавливалась минимальная кадровая частота монитора (60 Гц). Все измерения проводились на русскоязычной версии Windows 98 с установленным DirectX 6.1. За исключением нескольких отдельно упоминаемых в тексте случаев в CMOS Setup плат выставлялись настройки по умолчанию (Setup defaults).

Asus MEW

Формат платы	ATX
Чипсет Intel	i810
Разъем процессора	Socket 370
Количество слотов DIMM	3
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA)	0/5/2
Тактовые частоты системной шины	66, 75, 83, 100, 103, 105, 110, 112, 115, 120, 124, 133, 140, 150 МГц
Коэффициенты умножения ЦП/шина	2,0–8,5
Поддержка Suspend-to-Ram	есть
Поддержка Ultra DMA/66	есть
Производитель BIOS	AWARD
Цена	$174

3.5



Тестировалась версия платы со встроенным звуковым чипом Codec Soundmax. Видеовыход был расположен на обычном месте порта COM2, а для подключения последнего нужно присоединить внешний выход, подобный используемым на материнских платах формата AT. Аналогичным образом подключается и выход для жидкокристаллических дисплеев.

Для Z-буфера видеоадаптера i752 отведены 4 Мбайта SDRAM, распаянных на плате. Текстуры и буфер кадра хранятся в ОЗУ компьютера. Чипсет не поддерживает 3D-рендеринг в 32-битном цвете и мультитекстурирование. Заявленная скорость текстурирования – 55 млн пикселей/с (примерно в 1,6 раза меньше аналогичного показателя Voodoo 2). В игровых тестах Asus MEW показала весьма скромные результаты, однако понижение разрешения до 640x480 поднимало скорость до вполне играбельного уровня. Запуск демо-версий Homeworld, Rally Championship 2000 и Rainbow Six: Rogue Spear не выявил никаких проблем с качеством рендеринга. В Quake 2 и тестовой версии Quake 3: Arena обнаружилось низкое качество дизеринга i752. Зато чипсет не лишен поддержки больших текстур (камушек в огород ускорителей 3dfx), что положительно сказалось на качестве работы Q3.

Аудиоконтроллер Codec Soundmax поддерживает DirectSound3D, EAX и A3D 1.0. К сожалению, можно подключить лишь одну пару колонок.

Плата MEW во многом похожа на P3B-F: та же установка частоты системной шины (как переключателями на плате, так и из CMOS Setup), мониторинг температуры ЦП по встроенному во все новые про-

цессоры Intel термометру, поддержка STR. На плате есть перемычка, с помощью которой можно на 0,1 В повысить напряжение памяти, чипсета i810, шины PCI и буфера ввода/вывода ЦП. Но на этом сходства заканчиваются.

При частоте системной шины 66 МГц частота памяти по умолчанию равна 100 МГц. В документации к плате сообщается, что с процессорами на 66-мегагерцовой системной шине следует использовать только память PC100. Хотя плата поддерживает работу памяти на 66 МГц, при тестировании на этой частоте компьютер, благополучно загрузившись, через несколько секунд зависал. Повышение рабочего напряжения памяти с помощью описанной выше перемычки эту хворь не вылечило.

Из-за различия видеоадаптеров сравнение производительности MEW с другими протестированными платами в игровых тестах не корректно. Зато в CPUMark32 Asus MEW уступила лишь плате от Chaintech, обогнав все остальные. Однако не стоит забывать, что плата тестировалась на частоте SDRAM 100 МГц. Основным фактором, сдерживающим скорость игр на MEW, остался видеоадаптер.

Итог. Из-за невозможности апгрейда встроенного в чипсет i810 видеоадаптера Asus MEW сложно рекомендовать увлеченным игрокам. Собрать систему из отдельных компонентов выгоднее. MEW будет полезна пользователям, не желающим возиться с установкой отдельной звуковой и видеокарт и не слишком пекущимся как о возможностях звука и графики, так и о необходимости апгрейда.

Asus P3B-F

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ EXE

Формат платы	ATX
Чипсет Intel	440BX
Разъем процессора	Slot 1
Количество слотов DIMM	4
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA)	1/6/1
Тактовые частоты системной шины	66, 75, 83, 100, 103, 105, 110, 112, 115, 120, 124, 133, 140, 150 МГц
Коэффициенты умножения ЦП/шина	2,0–8,5
Поддержка Suspend-to-Ram	есть
Поддержка Ultra DMA/66	нет
Производитель BIOS	AWARD
Использованная версия BIOS	1003.A
Цена	$130

4.5

Это первая плата Asus на чипсете i440BX, позволяющая настраивать частоту системной шины и коэффициент ее умножения из BIOS (точнее, процедуры CMOS Setup в нем). Впрочем, сохранилась также возможность их установки непосредственно на материнской плате. С помощью блока из десяти переключателей можно вручную выставить как частоту ЦП, так и делитель AGP.

Признаемся, новый интерфейс CMOS Setup не мог не привлечь наше внимание: нетрадиционный дизайн немного непривычен, но – удобен, позволяя пользоваться только клавишами-"стрелками" и кнопкой Enter.

В P3B-F реализована возможность, впервые примененная в платах Abit, – изменение напряжения ядра ЦП из BIOS. Можно повысить напряжение на 2,5–20% с шагом 0,05 В. Любители разгона оценят этот "бонус" по достоинству. Кроме того, с помощью расположенной на плате перемычки можно повысить напряжение, подаваемое на память, чипсет 440BX и разъем AGP, с 3,5 до 3,65 В. Теоретически, эта функция может облегчить жизнь безумным "гонщикам". При мониторинге температуры ЦП P3B-F считывает данные со встроенного в Celeron, Pentium III и Pentium II 333–450 термодиода. Естественно, такой метод гораздо надежнее внешних термодатчиков.

В тестах производительности плата несколько отставала от большинства конкурентов, однако разрыв нельзя назвать существенным.

Итог. P3B-F – прекрасная материнская плата с широкими возможностями, которые удовлетворят как "рядовых" пользователей, так и любителей разгона. Отставание в скорости от конкурентов невелико. Не хватает лишь поддержки Ultra DMA/66 и необходимой для будущих процессоров Pentium III 133-мегагерцовой системной шины.

Abit BX6 Rev 2.0

СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПРИЗ EXE

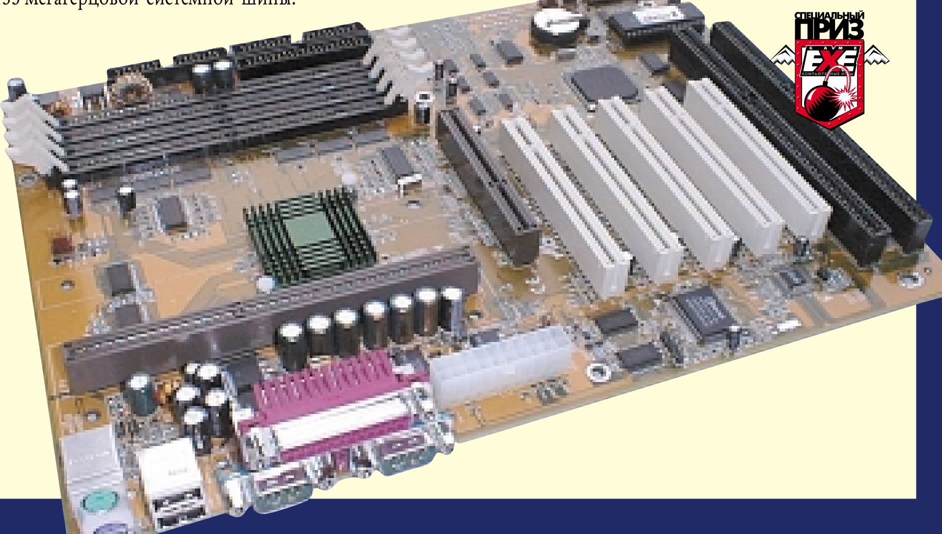
Чипсет	Intel 440BX
Формат платы	ATX
Разъем процессора	Slot 1
Количество слотов DIMM	4
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA)	1/5/2
Тактовые частоты системной шины	66, 68, 75, 83, 100, 103, 112, 117, 124, 129, 133, 138, 143, 148 и 153 МГц
Коэффициенты умножения ЦП/шина	2,0–8,0
Поддержка Suspend-to-Ram	нет
Поддержка Ultra DMA/66	нет
Производитель BIOS	AWARD
Использованная версия BIOS	JH
Цена	$125

4.5

Это единственная из протестированных плат с четырьмя слотами DIMM, оснащенная буфером данных. Последний нужен для повышения стабильности работы памяти при использовании всех четырех разъемов. Как и большинство остальных плат Abit, BX6 Rev 2.0 позволяет изменять напряжение ядра ЦП из CMOS Setup. Напряжение можно повысить или понизить на 2,5–15% с шагом 0,05 В. Частота ЦП также устанавливается исключительно из CMOS Setup.

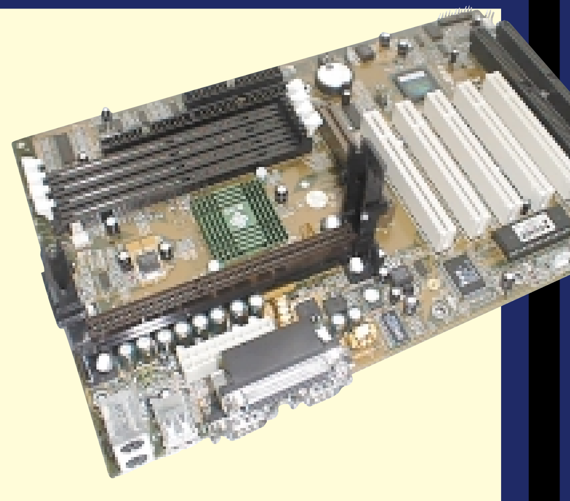
К плате прилагается температурный датчик, устанавливаемый на проводе в любой точке корпуса. Помимо него придется поставить и крепеж процессора: BX6 была единственной из протестированных плат, на которой крепления ЦП не были установлены заранее.

У платы есть одна интересная, но, к сожалению, почти уже неактуальная особенность. Речь идет об управлении сигналом SEL66/100#, влияющим на коэффициент умножения частоты системной шины (мы говорим о старых Pentium II 350–400). Разгон ЦП простым увеличением коэффициента оказался столь эффективным, что уже с августа прошлого года все сходящие с конвейера Intel процессоры не реагируют на сигнал SEL66/100#. Вот так.



Инженеры Abit достойны похвалы: если не считать плат Soyo и Chaintech, устанавливающих минимальные задержки памяти, то BX6 Rev 2.0 показала лучшие результаты производительности. Хотя, как и в случае с P3B-F, разница не принципиальна.

Итог. Платы Abit традиционно будут отличным выбором для любителей разгона. Однако большинство возможностей BX6 Rev 2.0 доступны и в Asus P3B-F. Между этими платами слишком мало различий, чтобы выделить конкретного победителя. Скорее всего, ключевую роль тут сыграют личные предпочтения.



Chaintech 6BTML

Чипсет	**Intel 440BX**
Формат платы	**ATX**
Разъем процессора	**Slot 1**
Количество слотов DIMM	**3**
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA)	**1/4/2**
Тактовые частоты системной шины	**66, 68, 75, 83, 100, 103, 112, 133МГц**
Коэффициенты умножения ЦП/шина	**2,0–8,0**
Поддержка Suspend-to-Ram	**нет**
Поддержка Ultra DMA/66	**нет**
Производитель BIOS	**AWARD**
Использованная версия BIOS	**07/08/99**
Цена	**$97**

6BTML сразу привлекла наше внимание количеством слотов расширения: в отличие от остальных протестированных плат, здесь их не восемь, а семь. Разъем AGP находится там, где обычно расположен первый слот PCI. ЦП также смещен, перекрывая место обычного расположения слота AGP. Дело в том, что выпускается версия этой же платы со встроенным аудиоконтроллером, занимающим место одного слота расширения. Необычно и расположение разъема питания платы около IDE-контроллеров.

Заметим, что 6BTML не выделяется из общего ряда своими возможностями: все функции платы совершенно стандартны. Зато у нас не возникло с ней никаких проблем (а это уже достижение). Удивили лишь результаты тестов: плата на 5–8% опередила остальных конкурентов! Причина такой прыти объясняется просто: по умолчанию в CMOS Setup устанавливаются минимальные задержки при чтении памяти; установив на Abit BX6 подобные задержки вручную, мы получили аналогичные результаты. Словом, ничего выдающегося в скорости этой платы нет.

Chaintech 6BTML – относительно недорогая и удобная в использовании плата. Но плата Soyo при примерно равных возможностях оснащена бОльшим числом слотов расширения и DIMM.

Soyo SY-6BA+

Чипсет	**Intel 440BX**
Формат платы	**ATX**
Разъем процессора	**Slot 1**
Количество слотов DIMM	**4**
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA)	**1/5/2**
Тактовые частоты системной шины	**66, 68, 75, 83, 100, 103, 112, 124, 133 МГц**
Коэффициенты умножения ЦП/шина	**2,0–8,0**
Поддержка Suspend-to-Ram	**нет**
Поддержка Ultra DMA/66	**нет**
Производитель BIOS	**AWARD**
Использованная версия BIOS	**BA-2AA**
Цена	**$97**

Неприятно удивила документация, сопровождающая эту плату: 15 страничек, на которых описываются действия перемычек и установка драйверов. Всего лишь. Видимо, в Soyo сочли, что продвинутые пользователи и так все знают, а начинающие самостоятельной установкой платы заниматься не будут.

Немного необычен метод настройки частоты ЦП: базовая частота (66/100 МГц) устанавливается перемычкой, а частоты диапазонов 75–83 МГц и 103–133 МГц выбираются в CMOS Setup.

Функциональными возможностями плата не блещет, хотя и явных недостатков не обнаружилось. Зато порадовала производительность: в игровых тестах SY-6BA+ уступила только Abit BX6 Rev 2.0.

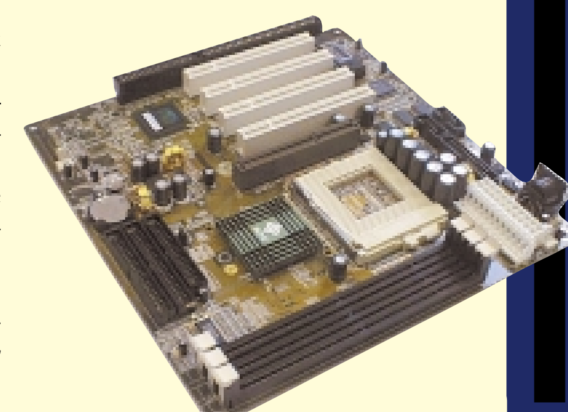
Итог. Обладая довольно неплохими возможностями и высокой производительностью, Soyo SY-6BA+ обходится существенно дешевле протестированных плат Asus и Abit на Slot 1. Неплохой выбор для пользователей, не увлекающихся разгоном ЦП. От главного конкурента – Chaintech 6BTML – ее отличают 5 слотов PCI (вместо четырех у 6BTML), четыре слота DIMM (у платы Chaintech их всего три) и... очень слабая распространенность. Найти платы Soyo непросто даже в Москве. Но если повезет – не стоит обходить SY-6BA+ стороной.

Soyo SY-7IZB

Чипсет Intel	**440ZX**
Формат платы	**AT**
Разъем процессора	**Socket 370**
Количество слотов DIMM	**3**
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA)	**1/4/1**
Тактовые частоты системной шины	**66, 75, 83, 100, 103, 112, 133 МГц**
Коэффициенты умножения ЦП/шина	**2,0–8,0**
Поддержка Suspend-to-Ram	**нет**
Поддержка Ultra DMA/66	**нет**
Производитель BIOS	**AWARD**
Использованная версия BIOS	**7IZB- 2AA2**
Цена	**$84**

Вторая плата Soyo и вторая из протестированных для Socket 370. Чипсет 440ZX в действительности представляет собой “старичка” 440BX, поддерживающего меньшее количество слотов PCI (не более четырех) и DIMM (не более трех). Естественно, это обстоятельство положительно сказалось на цене, хотя запрашиваемые за эту AT-плату $84 не показались нам очень скромной суммой.

Как и на предыдущей плате Soyo, базовая частота системной шины устанавливается перемычкой, а повышенная – из CMOS Setup.



В возможностях SY-7IZB, как и двух предыдущих плат, не нашлось ничего примечательного. Удивил высокий результат в CPUMark32. Видимо, как и у Chaintech 6BTML, здесь автоматически устанавливаются меньшие, чем у конкурентов, задержки памяти. Отметим заметное отставание платы в Quake 2. Причину этого установить, увы, не удалось.

Итог. Несмотря на то что SY-7IZB оказалась самой недорогой платой данного обзора, ее цена кажется нам несколько завышенной. Пожалуй, на плату стоит обратить внимание лишь владельцам корпусов AT. В остальных случаях лучше немного доплатить за ATX-плату.

Iwill VD133

Чипсет	VIA Apollo Pro 133
Формат платы	ATX
Разъем процессора	Slot 1
Количество слотов DIMM	3
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA)	1/5/2
Тактовые частоты системной шины	66, 68, 75, 83, 100, 103, 112, 133, 140, 150 МГц
Коэффициенты умножения ЦП/шина	2,0–8,0
Поддержка Suspend-to-Ram	нет
Поддержка Ultra DMA/66	есть
Производитель BIOS	AWARD
Использованная версия BIOS	34011A
Цена	$105

3.0

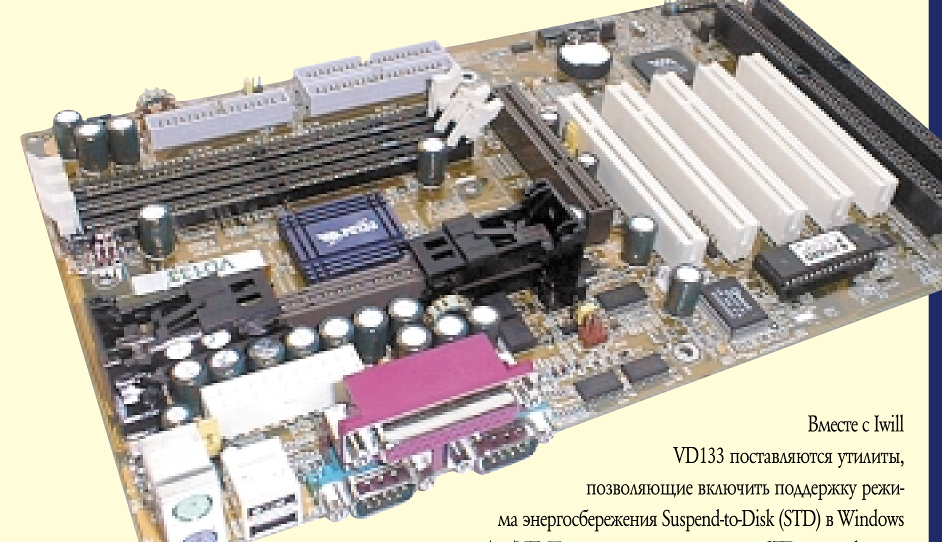
Главные достоинства чипсета, на котором построена эта плата, – официальная поддержка системной шины 133 Мгц и протокола Ultra DMA/66. Есть также возможность повышения напряжения ядра ЦП на 0,1 или 0,2 В. К тому же плата позволяет повышать/понижать частоту работы памяти на 33 МГц от номинала. Признаться, первый же взгляд на спецификации предрекал VD133 победу в тесте. Однако решение возникших с платой проблем заняло больше времени, чем все остальное тестирование, и VD133 осталась в итоге последней...

Частота системной шины здесь устанавливается перемычками, а из CMOS Setup можно установить лишь повышенную частоту. Однако при установке перемычек, назначающих системную шину 100 МГц, компьютер перестал включаться. На шине 66 и 133 МГц все работало нормально. Проблему решило лишь обнуление CMOS.

Другой нюанс: не стоит подключать поддерживающие Ultra DMA/66 жесткие диски обычным 40-жильным шлейфом. В противном случае, установка драйверов Bus Master приведет к зависанию компьютера на этапе загрузки Windows 98 и неработоспособности ОС. Впрочем, с Iwilll VD133 поставляется один 80-жильный шлейф. Им-то мы и воспользовались, однако, дабы тестировать все платы в равных условиях, поддержку Ultra DMA/66 в тестовом винчестере пришлось отключить.

Но трудности с установкой оказались не последними. Если в CPUMark32 с Pentium III были получены вполне адекватные результаты, то показатели игровых тестов попросту провальны. Заставить VD133 нормально (то есть быстро) работать с Voodoo 3 так и не удалось. При этом Creative GB TNT2 Ultra также работала на 15–20% медленнее, нежели на остальных протестированных платах.

С Celeron 366 результаты были еще хуже: в дополнение к "тормозам" игровых тестов добавился и очень низкий результат, показанный на CPUMark32. Ни установка минимальных задержек памяти, ни даже увеличение частоты SDRAM до 100 МГц проблемы не решили (максимальный результат CPUMark32 – 575 единиц). Вероятно, проблема кроется в ошибках работы с памятью. В таблице приведены результаты, полученные на стандартных настройках для памяти с временем выборки 8 нс.



Вместе с Iwill VD133 поставляются утилиты, позволяющие включить поддержку режима энергосбережения Suspend-to-Disk (STD) в Windows 95/98/NT. При переходе компьютера в STD вся информация о состоянии ЦП, а также содержимое ОЗУ и памяти видеоадаптера записываются на винчестер, а все компоненты ПК выключаются. На приведение компьютера в рабочее состояние уходит 10-15 секунд.

Итог. Увы, описанные выше проблемы не оставляют шансов на высокую оценку. По этой же причине польза от 133-мегагерцовой системной шины и поддержки Ultra DMA/66 весьма сомнительна. Возможно, новые версии драйверов и BIOS улучшат ситуацию, но пока этого не произошло. Среди протестированных плат этого ценового диапазона мы бы предпочли Soyo SY-6BA+ или Chaintech 6BTML.

Спасибо!

Редакция GAME.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования материнские платы:
"Ниеншанц" .... **(812) 325-5858**
"Техмаркет" **956-2556**
"Пирит" **115-7101**
IPLabs **728-4101**
Концерн **"Белый Ветер-ДВМ"** ...... **www.whitewind-dvm.com**

Таблица 1. Celeron 366

	ASUS P3B-F	ASUS MEW	ABIT BX6 REV 2.0	SOYO SY-6BA+	SOYO SY-7IZB	IWILL VD133	CHAINTECH 6BTML
CPUMARK32	662.5	705	679.3	665.5	709	515	714
Expendable	31.8	25.6	32.6	31.9	32,9	21,0	33.1
Quake 2 Crusher.dm2	39.9	24.3	40.8	40.1	37,8	25,7	41.4

Таблица 2. Pentium III 600

	ASUS P3B-F	ABIT BX6 REV 2.0	SOYO SY-6BA+	IWILL VD133	CHAINTECH 6BTML
CPUMARK32	1440	1475	1465	1440	1480
Expendable	52.2	53.2	53.1	32,6	53.8
Quake 2 Crusher.dm2	64.2	64.5	64.5	35,7	65.0